免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.303

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年9月5日

页数：82页

开开心心每一天。

TP4

火热的6月，7月份精彩继续……

定价 7.80

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.303

时下热门攻略集合

《爱丽丝 疯狂再临》
黑暗童话攻略

《暗影罪罚》
寻求光明流程攻略

《命运石之门》
世界线解析攻略

《如龙 终章》
支线任务全攻略

汤米漫画专栏
我的暑假
（创新竖排阅读）

《勇者斗恶龙》系列25周年纪念

小野义德畅谈《街头霸王X铁拳》开发历程

2011年7月下
VOL.303
ISSN 1006-5032



无双报道 圣斗士星矢战记 真三国无双6特别版 皇牌空战 突击地平线
最终幻想13-2 超级口袋妖怪乱战 女王之门 New Love Plus 无尽传说

只在销量最高的主机上

《勇者斗

系 列 诞 生 2









今年的游戏周年纪念真多，像什么"赛尔达"、"生化危机"、"机战"、"机器猫"等等，而我们今天要回顾纪念的，则是一款日本国民级的角色扮演大作。到底是什么游戏呢？卖关子显得毫无意义，即便大家不看文字，仅从图片就能知道它的名字。终究这款游戏不但在日本被称为"国民级"，在中国也是被排在前列的最受欢迎游戏之一。1986年5月27日一款名为《Dragon Quest》的游戏在任天堂的家用游戏主机FC上诞生了。Dragon Quest的意思大概可以翻译成"龙的冒险"，但当时也不知道是哪位大侠给起了一个非常通俗却又朗朗上口的"勇者斗恶龙"这个中文名字。其实《勇者斗恶龙》的每一个系列中虽然都有"龙"，但游戏的主要内容可不是仅仅讲述一个屠龙斗士的故事，这个名字的贴切度显然不怎么样，但被大家叫开了，所以也就不觉得别扭。就像《最终幻想》一开始被译作"太空战士"一样，别看与游戏内容毫无关联，倒是符合中国人的简称习惯，例如"太8、太9"等等，于是这个名字也被叫了很久。不过现在这两款游戏更多被人叫成英文首字母的简称，也就是DQ和FF。

上面咱们说了游戏译名的问题，里面牵扯到了《最终幻想》，这两个游戏的关系非同一般。最开始ENIX公司的《勇者斗恶龙》系列与SQUARE公司制作的《最终幻想》系列就并称为日本游戏界两大RPG。而后来两个公司合并之后，这两个作品更成为了同门，关系密切度就更不用说了。我们知道，《最终幻想》的创始人是坂口博信，但后来他离开了SQUARE公司，于是后来的作品就变更了制作人。《勇者斗恶龙》的每一作虽然基本上都是由不同的制作小组来制作的，但唯一不变的是由最初创作者堀井雄二、椙山浩一以及鸟山明三人组成的铁三角，他们一直负责该系列的开发工作。还有就是每作都会听到的勇者斗恶龙进行曲、升级、SAVE、进出场景、和对话时各种各样的BGM，这些也都是不变的。《勇者斗恶龙》全系列的音乐都是采用交响乐来演绎的，并且多以欢快、宏伟和壮大的节奏为主，基本以华尔兹节奏的居多。而游戏则主要以简单为主，没有十分华丽的画面，也没有复杂难明的系统，有的只是通俗易懂的童话故事。令玩家能尽情的享受游戏其中，这些就是DQ的独有特点。

《勇者斗恶龙》从1代到6代被分为两个不同的系列，1、2、3代是罗德三部曲，而4、5、6代则是天空三部曲，从7代开始就再没有继续沿用三部曲的形式。罗德三部曲主要以勇者罗德为故事背景来展开，时间顺序为3代、1代、2代，其中DQ3的主角正是罗德本人，1、2代的角色则都是勇者罗德的后代。天空三部曲的时间顺序为6代、4代、5代。天空城、天空人、天空装备这些都在天空三部曲里出现。而天空编的勇者们的最终装备就是天空装备：天空之剑、天空之铠、天空之盔，所以天空篇的勇者也被称为天空勇者。

《勇者斗恶龙》系列还有一个特点，那就是"只在销量最好的主机上推出"，这不仅是为了销量考虑，大概还出于"只有销量好的主机才配拥有这款游戏"的高傲态度。于是要想知道某一时期的哪款主机最受欢迎，只要看它上面有没有发售过DQ即可。也正因为这一坚持，使得《勇者斗恶龙9》居然抛弃了家用机而选择了NDS，但事实证明这一做法并没有错，该作在2010年12月时销量达到了530万套，创下了系列销量之最！



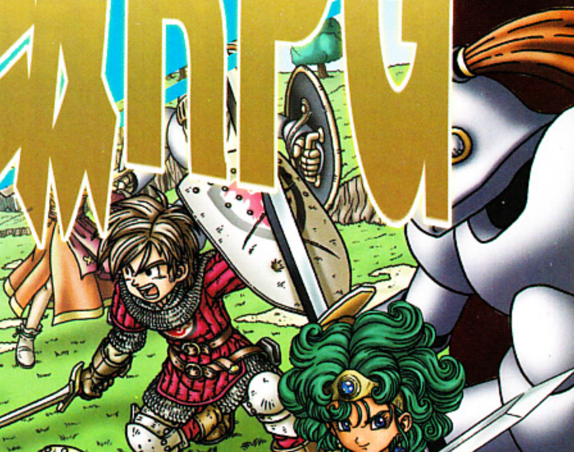
距离初代发售已经有25年了，很少有什么游戏到现在仍然销量节节攀升，《勇者斗恶龙》是个奇迹。25年的时间里，正统作品只有9部，这也证明了每一作的用心。我们这次带领大家重温一下DQ系列一路走来的辉煌成就，并盼望系列的第十部正统作品能够早日和大家见面。

推出的日本国民级RPG

《勇者斗恶龙》

25周年纪念





《勇者斗恶龙》系列作品年表

发售日	本传作品		外传作品		
	新作	移植作品			
1986	DQ(FC)	DQ(MSX)			
1987	DQII(FC)				
1988	DQIII(FC)	DQII(MSX)			
1990	DQIV(FC)				
1992	DQV(SFC)				
1993		DQI·II(SFC)	特鲁尼克(SFC)		
1995	DQVI(SFC)				
1996		DQIII(SFC)	BSDQI(SFC)		
1998			DQM(GB)		
1999			DQI·II(GB)*	特鲁尼克2(PS)	
2000	DQVII(PS)		DQIII(GBC)*		
2001		DQIV(PS)	特鲁尼克2A(GBA)	DQM2(GB)	
2002			特鲁尼克3(PS2)	DQM1·2(PS)	DQM携带版
2003			特鲁尼克3A(GBA)	DQMC(GBA)	元气史莱姆(GBA)
2004	DQVIII(PS2)	DQV(PS2)	DQ（手机）	人生街道Sp(PS2)	
2005			DQII（手机）	元气史莱姆2(DS)	
2006			少年杨格斯(PS2、手机)	DQMMobileDQMJ(DS)	人生街道P(PSP)
2007		DQIV(DS)	DQMB(AC)	人生街道DS(DS)	DQS(Wii)
2008			DQV(DS)	DQMBII(AC)	
2009	DQIX(DS)				
2010			DQVI(DS)	DQMJ2(DS)	DQMBV(Wii)
2011		DQI·II·III(Wii)	DQMJ2P(DS)	元气史莱姆3(3DS)	人生街道Wii(Wii)

官方庆祝DQ系列25周年推出纪念商品

为了庆祝《勇者斗恶龙》系列诞生25周年，SQUARE ENIX公司预计在今年以举行活动、推出纪念游戏等形式纪念这一系列。继前不久刚刚确定在Wii平台推出包含《勇者斗恶龙》系列前三部作品的游戏合集，近日日本的游戏零售店又获悉官方将推出以下纪念商品，包括：沙发靠垫、头盔还有罗德徽章。这些纪念商品虽然价格不菲，不过作为DQ系列的死忠，相信一定非常想要拥有这些意义非凡的纪念品。这些纪念品会在6、7月间在日本上市。





罗德徽章
售价10500日元
（约合人民币845元）



勇者罗德头盔
售价13440日元
（约合人民币1082元）



巨大史莱姆沙发靠垫
售价8950日元
（约合人民币720元）

后世RPG的标尺 国民级游戏诞生

勇者斗恶龙

- 日文名称：ドラゴンクエスト
- 英文名称：Dragon Quest
- 游戏类型：角色扮演
- 对应机种：FC
- 游戏媒体：卡带
- 游戏容量：512K
- 发行公司：ENIX
- 发售日期：1986年5月27日
- 发售价格：5500元
- 游戏销量：150万

《勇者斗恶龙》的第一代诞生于1986年5月27日，故事由堀井雄二编写，椙山浩一负责游戏音乐的作曲，漫画家鸟山明负责人物设定。游戏的目的，是扮演传说中的勇者“罗德”的继承人，打倒妄图控制世界的龙王，救出被掳走的公主。要完成游戏，就必须不断打倒在大地四处出没的各种魔怪，从而赚取经验值和金钱。经验值能提升等级，金钱可以购买更强力的武器，令主角的能力增强。游戏的过程中主角会到达不同的村镇收集情报，由玩家自己综合情报去取得重要道具，才可令故事推进。这些设定如今司空见惯，但这正是《勇者斗恶龙》系列为日后所有RPG游戏奠定了基础模式。

初代《勇者斗恶龙》不仅仅为之后所有的RPG奠定了游戏模式，其独有的一些设定也对日后的DQ系列产生了影响，并成为了系列特色，当然也有一些初代的设定因为太过繁琐而在后来的作品中逐渐舍弃。大致归纳一下初代的特色包括以下几点：→



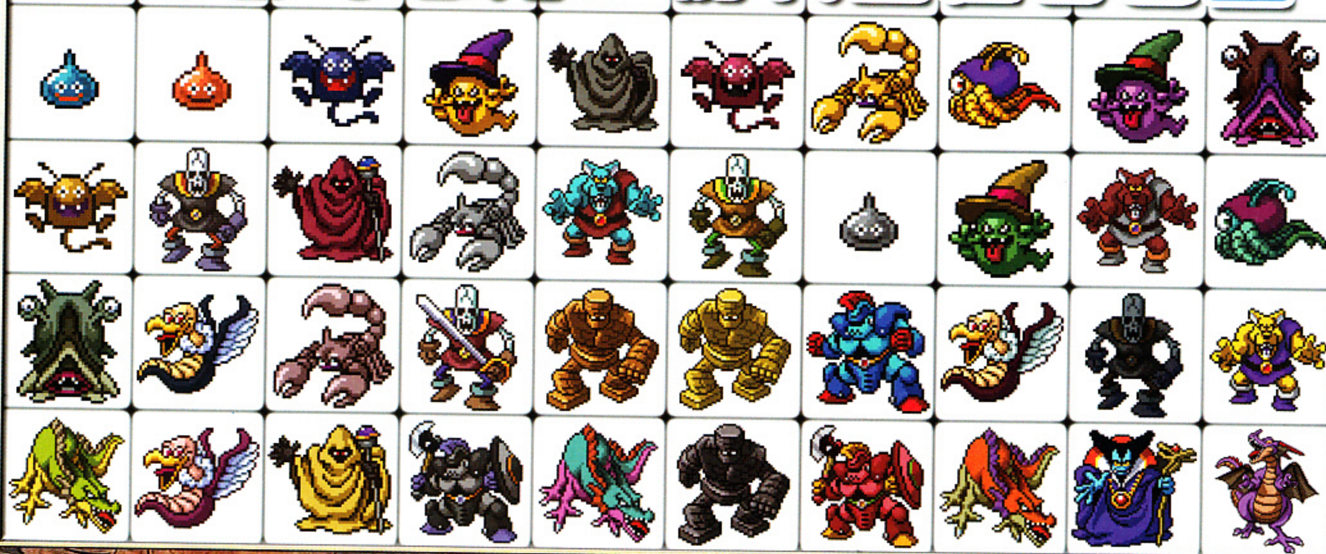








- ●主角名称由玩家在游戏开始时自行输入。（当初中国玩家对日文不太了解，于是出现了很多“ああああ”……）
- ●游戏的战斗画面，只能看到怪物，然后选择指令作战。
- ●主角只能面向玩家。因此对话菜单比较特殊，在对话时需要选择说话方向。
- ●初代没有伙伴（二代以后变更），只有一人独自冒险。在游戏中有机会出现抱着公主在地图上移动的情形，但公主不会出现在战斗当中。
- ●主角要徒步移动，但有辅助魔法鲁拉和道具盖美拉的翅膀，可以立即飞回王城。
- ●装备和道具一同放在道具袋中。由于位置有限，玩者有时需要选择弃置道具。
- ●装备分武器、铠甲、盾三种。（二代以后增加了头盔和装饰物）
- ●道具分为使用后会消失和不会消失两种。其中只有“药草”和“魔法之匙”可以在一个道具栏中复数携带，上限为六个。（PC版圣水和盖美拉的翅膀也可以复数携带）
- ●必须拥有魔法之匙才可开启游戏内的门，而魔法之匙要在游戏中盘以后才有机会买到，迫使玩者要回到已到访过的地方去收集新的情报。
- ●洞窟内是没有光源的，要照明就必须使用道具火把或咒文“雷米拉”(レミーラ)。两者的分别是，火把照亮范围较小，但效果可持续至走出洞窟为止，“雷米拉”范围较大，但有时限。
- ●开门、开宝箱，甚至上下楼梯，都要先打开主菜单，再选择专有指令方可执行。
- ●在大地图或洞窟行走时，战斗会随机突然展开。也就是俗称的踩雷。
- ●战斗时，玩者需要输入战斗指令，然后进入战斗程序，主角和敌人各行动一次算一个回合。
- ●当经验值到达固定数目，等级就会提升，各能力值随之增加，有时还会学新的咒文。本作的等级上限是30级，且每级别之间的能力差距较为明显，所以系列的玩家总把练级作为主要乐趣之一。
- ●当主角HP变成0则代表死亡。但游戏不会终止（有别于最终幻想系列），主角会在国王前复活，代价是持有的金钱减半。
- ●只要光顾旅店，HP和MP就可恢复至最大值。旅店的收费因地区而有所差别。
- ●当时卡带还没有记录游戏进度的功能，主要是靠输入密码。本作的方法是玩者要通过与国王对话，记下以20个日本平假名字母组成的“复活之咒文”。此方法在第二代依然延用，但字母增加到最多52个。



乘胜追击 延续罗德冒险传奇

勇者斗恶龙2 众神的恶灵

日文名称：ドラゴンクエス2 悪霊の神々
英文名称：Dragon Quest 2
游戏类型：角色扮演
对应机种：FC
游戏媒体：卡带
游戏容量：1Mbit
发行公司：ENIX
发售日期：1987年1月26日
发售价格：5500日元
游戏销量：241万



由于《勇者斗恶龙》初代获得了不错的评价，于是仅仅相隔8个月后ENIX便推出了系列的第二作。《勇者斗恶龙2》继承了前作持续走高的人气，在其发售后获得巨大轰动，日本多处出现售罄断货的情况，为之后所谓的“勇者现象”打下了基础。

本作的时代背景设定在前作《勇者斗恶龙》初代的一百年后。主人公是三个继承前作主角血统的后代。主人公罗雷西亚王子和他的两个伙伴——撒玛托利亚王子、穆恩布鲁克公主一道，走上讨伐邪恶的大神官哈刚的旅途。本作与前作以及续作《勇者斗恶龙3》的故事情节互相关联。于是之后便借用其中的英雄——“罗德”的名字，将这三作称为“罗德三部曲”。

本作的ROM容量是前作的两倍，达到了1Mb。在前作系统建立的基础上，又增加了伙伴系统，一共有3名角色一同进行冒险。三个人在能力增长、使用的魔法种类以及可装备的武器等方面，都存在明显差异。本作登场的三个主人公中，罗雷西亚王子作为主要角色出现，还是由玩家在游戏一开始时起名字。而撒玛托利亚王子与穆恩布鲁克公主的名字则是默认的。但是使用隐藏指令，也可以给这两人起自己喜欢的名字。游戏中获得的金钱为全员共有，但经验值、HP、MP等状态则为三人各有。道具也是归不同角色所有，每人可以携带包括武器装备在内的8个道具。在移动中，可以把道具转移给同伴，回复用的道具和咒文也能对其他伙伴使用。

本作的大部分游戏系统被后来的系列作品所继承。相比前作100×100的游戏地图，本作的世界扩大了6倍多（256×256），冒险的范围大为拓展，从而出现了徒步行走、乘船航行、异地传送等不同的移动方式。游戏画面得到强化，音乐曲目也增加了不少。







《勇者斗恶龙2》的特色包括

- 首次有队伍概念，最多共三名成员，武器防具系统也多样化。
- 因为有复数成员，因此也有了复活法术**ザオリク**。
- 确立了战士、僧侣、法师三大职业概念。
- 隼剑出现，挥舞一次可以造成两回损伤。
- 不可思议帽出现，虽然各代效果略有差异，但目的都是减轻法力消耗。
- 出现交通工具船，可以飘洋过海。
- 能映照出真实事件的道具太阳神镜出现。

人气推广 游戏外的诸多领域

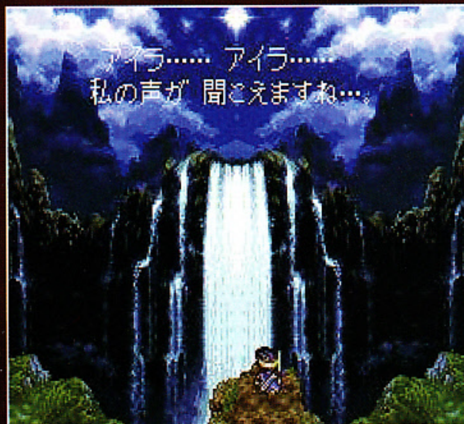
勇者斗恶龙3 传说的终结

日文名称：ドラゴンクエスト3そして伝説へ
英文名称：Dragon Quest 3
游戏类型：角色扮演
对应机种：FC
游戏媒体：卡带
游戏容量：2Mbit
发行公司：ENIX
发售日期：1988年2月10日
发售价格：5500日元
游戏销量：380万



《勇者斗恶龙3》的特色包括

- 队伍成员首度可以更换，通关后连主角也可更换。
- 可以创造想要的队伍成员。
- 勇者专用雷属性法术莱丁**ライデイン**，基加丁**ギガデイン**确立。
- 职业数量增加，并首度出现转职系统。
- 必定可以造成敌方伤害，偶而让敌人即死的特色武器毒针出现。
- 出现新交通工具：神鸟拉米亚，可以飞行翻山越岭。
- 出现赌场的前身：魔怪斗兽场。











与前作相隔1年，本作是“罗德三部曲”的最后一部，世界地图在2代的基础上又扩大了十倍以上，而1代的地图则作为3代的另一个世界来展开。本作在2代的交通工具船的基础上又增加了名为“不死鸟”的空中交通工具。并且3代的游戏同伴比起2代又多了1个人，达到了4个人的队伍，从此包括《勇者斗恶龙》、《最终幻想》等在内的日式RPG游戏都以此为基础，出现了4人队伍冒险的新格局，为日式RPG奠定了基础。

本作最为出彩的是“同伴更换系统”，同时也带来了“职业系统”。这个新系统可以让主角到佣兵屋去招募各种各样职业的角色成为同伴，他们当中有战士、武术家、魔法师、僧侣、商人、兔女郎等。当等级升到20级之后还可以到专门的神殿里进行转职，从而获得更强的职业（比如贤者、勇者）。系列首创的职业和转职系统令玩家需要花大量的时间去练级来转职，这无疑大大的增加了游戏的乐趣。并且队伍也作出了改善。本作新增的昼夜交替系统到后来也被竞相模仿，游戏世界会随着时间的变化而变化，从早上到中午再到晚上每个时间段都会不一样，而晚上的怪物会比白天强很多，某些特殊怪物只有在晚上才能遇上，某些特殊的剧情只有在晚上才会发生。

如果说《勇者斗恶龙》在前两代已经取得了成功，那么也只能说是在游戏领域。而在《勇者斗恶龙3》发售之后，该系列游戏更引起了其他领域的反响。包括本作被改编成了游戏书籍、小说和广播剧，《勇者斗恶龙》的人气急速上升，最终本作达到了380万套的销量。



FC上的最后一作 奏响天空三部曲

勇者斗恶龙4 被引导的人们

日文名称：ドラゴンクエスト4 導かれし者たち
英文名称：Dragon Quest 4
游戏类型：角色扮演
对应机种：FC
游戏媒体：卡带
游戏容量：4Mbit
发行公司：ENIX
发售日期：1990年2月11日
发售价格：8500日元
游戏销量：310万

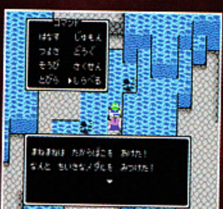
罗德三部曲完结后，本作开启了一段全新的旅程，新的“天空”系列就是从本作开始的。包含玩家所扮演的勇者在内，本作一共8人，被称为“被引导者”，在五个章节的故事中依次登场。前四章为勇者的七个伙伴各自冒险的独立章节，并在第五章中先后以伙伴的身份加入勇者的队伍，为了打倒企图毁灭人类的最终boss而一道冒险。章节系统对剧情起到了连贯的作用，使整个故事能完整的贯穿至终，而作为主角的天空勇者则是在压轴的最终章中登场。

本作是FC上最后一款DQ作品。前三作最初所构想的“初学者也能轻松游戏的RPG”目标已经达成，于是从本作开始决定引入了DQ独创的游戏系统：章节系统、马车系统和AI战斗系统。由于内容庞大制作复杂，本作使用了在当时看来相当大的4MB容量，并且时隔前作两年才推出。发售之后，本作同样被小说化和剧场CD化。本作中的角色特鲁尼克成为系列第一个拥有独立游戏的角色，推出了以他为主人公的游戏《特鲁尼克的大冒险 不可思议的迷宫》系列。DQ4在日本国内最终销量为310万套，虽然不及前作，但已经是非常不错的销售成绩了。

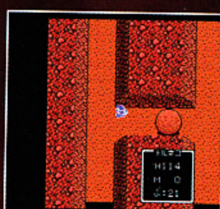














《勇者斗恶龙4》的特色包括

- ●游戏前段剧本独立区分，引入角色们各自的故事，加强剧情性。
- ●首次有怪物在剧情中加入队伍，可惜不是游戏全程可以使用。
- ●马车系统出现，原野和一部份可供马车进入的迷宫中，队伍可以全部乘坐马车，但一次最多只能有四人参加战斗。
- ●AI系统出现，可以让队员自动战斗而不用一个个决定。
- ●赌场、徽章王城堡等附属小游戏内容初次登场。

SFC华丽蜕变 动人剧情再造经典

勇者斗恶龙5 天空的新娘

日文名称：ドラゴンクエスト5 天空の花嫁
英文名称：Dragon Quest 5
游戏类型：角色扮演
对应机种：SFC
游戏媒体：卡带
游戏容量：12Mbit
发行公司：ENIX
发售日期：1992年9月27日
发售价格：9600日元
游戏销量：279万



随着1991年SFC的发售，《勇者斗恶龙》系列也迎来了自己的更新换代，DQ5这次与前作相隔两年半的时间才在新主机SFC上隆重登场。DQ5的剧情是众人公认相当精彩的，DQ5的剧本有两种创新，第一，时间跨度超长的剧本使得故事显得非常厚重；第二，主角第一次以非勇者的身份出现，并且通过以后的DQ也可以看出来，勇者的概念越来越淡化。后期DQ想要表达的主题是：只要去努力，每个人都能成为勇者。DQ5的离奇曲折的情节在DQ系列中实在是太特殊，完全可以成为一部小说或电影的脚本了。

在DQ5中，系统的改进也是有目共睹的。首先是DQ4的马车系统得以保留，而倍受欢迎的转职系统取消了。和前作相比，DQ5最大的不同点就在于新增了一个怪物同伴系统：在剧情到青年期得到马车之后，在野外打倒了一部分怪物之后即可有一定的几率让该怪物成为同伴并肩作战。这些同伴和以往的人类同伴一样可以升级可以买装备来强化实力。

本作另一大新增系统就是特技系统了，这个是怪物同伴专有的系统。不少怪物同伴达到了某些特定的等级之后会学到特技，这些特技都是不需要耗费MP的，有辅助、攻击等性能的特技，数量虽然少，但是也有一些实用的。









《勇者斗恶龙5》的特色包括

- ●剧情更加丰富，玩家扮演主角传奇的一生，甚至婚前还面临感情抉择，故事的发展也会从头改变。
- ●除了数名剧情角色可以在队伍中更换，更有总数庞大的怪物群都可能加入队伍。
- ●游戏通关后，还有隐藏迷宫可供游玩。

幻之大地 勇者斗恶龙6
获奖无数的大作 2D时代的巅峰







《勇者斗恶龙6》的特色包括

- 三代转职用的**ダマ**の神殿复活，意义却大不相同，借由转职习得技能来让角色成长，平衡度大幅改变，前代的许多咒语重要性降低。
- 许多新技能来自于漫画《神龙之谜》。
- DQ史上第一次于战斗期间看见会动的怪物。
- 五代大受欢迎的怪物加入系统大为简化，能加入的仅少数特定种类，强化其各自特色。
- 究极攻击法术玛丹提**マダンテ**出现，一发耗尽所有法力。



日文名称：ドラゴンクエスト6 幻の大地
英文名称：Dragon Quest 6
游戏类型：角色扮演
对应机种：SFC
游戏媒体：卡带
游戏容量：32Mbit
发行公司：ENIX
发售日期：1995年12月9日
发售价格：11400日元
游戏销量：319万



自从《勇者斗恶龙4》开始，这一系列的新作开发时间越来越长，前5作的开发间隔时间分别是：8个月、1年、2年、2年零7个月，而本作与前作的间隔时间更长达3年零2个多月。当初的游戏比现在来说应该是简单很多，但依然用了如此之长的时间，可见其制作诚意。也正是因为制作组的诚意，玩家才得以见到在当时堪称为日式RPG顶尖作品的《勇者斗恶龙6》。DQ6的流程空前庞大，剧情梦世界与现实世界里交替展开，主角也在扑朔迷离的情节中一步步探索自己的身世之谜。本作转职系统大幅革新，靠提高职业熟练度来修得特技与魔法，不同的转职路线让玩家在漫长的旅程中体验养成般的乐趣。游戏中主角将穿梭于原有世界与大地空洞中的另一世界，在未知之地与大魔王决战，聆听精灵的启示，与形形色色的神秘登场角色相逢，展开充满谜团的冒险。

本作新增的系统不多，大多数反而是简化了原有的系统，以及恢复之前几作的一些设定，但并非原样照搬，而是加以改良。例如转职用的"**ダマの神殿**"，转职系统在DQ6里再次出现，而且有多种可以随意改变的各具特色的职业供玩家选择。还有需要特殊道具的隐藏职业，并且通过不同的职业可以修得各种不同的特技，因此充实了游戏的内容和耐玩度。

《勇者斗恶龙6》凭借自身出色的游戏性、剧情还有人设，获得当年SFC的最优秀作品奖、最优秀美术奖、最优秀音乐奖、最优秀角色奖等多个奖项。其销量也继续稳定在300万套以上，比前作多了10万，达到近320万套的优异成绩。

流程超过100小时 首个3D化作品
勇者斗恶龙7 伊甸的战士们

7代的推出是在距离《勇者斗恶龙6》发售的4年零8个月后，ENIX的慢工出细活实在是考验玩家的耐心，然而他们全然不担心因为时间间隔太久而使玩家们忘却了这款游戏的存在。这次间隔时间长并不全是因为游戏开发难度太大，这不过是其中一个因素，更重要的原因是当时的主机竞争非常激烈，ENIX在为《勇者斗恶龙》系列寻找下一个登陆平台。当时的情况是：N64在日本完败，SS与PS相持不下，PS虽然一路领跑，但似乎销量一直没有达到ENIX满意的程度，直到中后期PS才真正确立第一的位置。于是ENIX选择在了PS后期推出《勇者斗恶龙7》，也是PS时代的唯一一款正统作品。

《勇者斗恶龙7》的情节比6代更加漫长，故事简单而深刻，用一块块大陆的复活编织出一幅宏大的篇章。在系统方面，DQ7继承和强化了转职系统，增加了数量庞大的怪物职业，对于怪物同伴则改成怪物公园的形式来进行，怪物不能作为同伴参加战斗，但是可以抓到怪物公园进行参观。取消了马车系统，我方成员固定，队伍中最多只有4人。DQ7中又增加了移民系统、排行榜、怪物图鉴等这些系列首创元素，而后期隐藏迷宫的进入方法更是让人匪夷所思。这款游戏是DQ系列中首部主线游戏时间超过100小时的作品，也创下了当时DQ系列中日本销售量之最。





《勇者斗恶龙7》的特色包括

- 号称史上最长RPG，主线流程超过100小时。
- 该系列的第一次3D化，相比前几作以大容量的CD两枚组发售。
- 延续并加强了六代的转职系统，增加了几种新职业。
- 主角的身分似乎和其他作品毫不相干；但最后似乎又娶了有罗德血统的公主。
- 怪物同伴系统取消，改成怪物职业，怪物职业练到满级时，角色在大地图上外观会显示为怪物。
- 新系统，可以和队员聊天。
- 新动作，玩家控制的角色可以举起木桶等摔破取得道具。



日文名称：ドラゴンクエスト7 エデンの戦士たち
英文名称：Dragon Quest 7
对应机种：PS
发行公司：ENIX
发售价格：7800日元
游戏类型：角色扮演
游戏媒体：CD-ROM
发售日期：2000.8.6
游戏销量：417万









名字最长 画面最好的正统作品

《勇者斗恶龙8》天空、海洋、大地与被诅咒的公主

日文名称：	ドラゴンクエスト8 空と海と大地と呪われし姫君		
英文名称：	Dragon Quest 8	游戏类型：	角色扮演
对应机种：	PS2	游戏媒体：	DVD-ROM
发行公司：	SQUARE · ENIX	发售日期：	2004.11.27
发售价格：	8800日元	游戏销量：	360万

《勇者斗恶龙8》的特色包括

- ●舍弃7代的假3D引擎，成为真3D游戏，并采用了卡通渲染技术制作。
- ●技能系统作出改变，不用转职就可以选择，但只能随等级成长或使用稀有的技能种子。
- ●DQ史上第一次看见我方成员的动作。
- ●队伍成员固定，不能更换。
- ●6、7代名目繁多的技能择优保留，新技能增加数量少。
- ●怪物同伴系统仍没有恢复，改为组成队伍在战斗中召唤出现。
- ●新系统蓄力，除了分成四阶段，可增加法术或技能威力之外，角色外型也随之产生超级赛亚人似的变化。
- ●新系统练金釜，可以把两、三样道具合成别的东西。

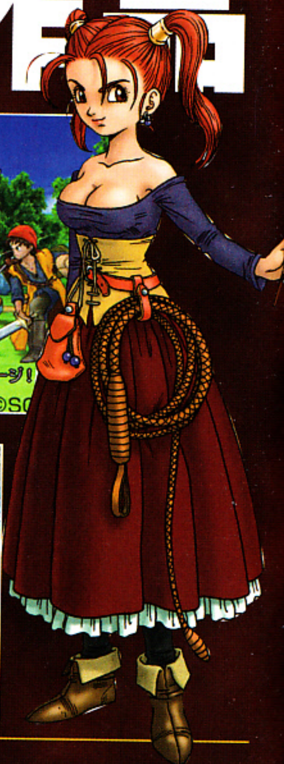
由于PS的巨大成功，PS2王者地位的确立非常快，但ENIX并没有因此而加快新作的开发脚步，反而继续有条不紊地吊着玩家们的胃口。又是相隔4年，在PS2的中后期才推出了《勇者斗恶龙8》。

本作在系统方面取消了转职系统，新增了升级后分配技能点数学习不同技能的系统。新增了练金釜系统，练金釜会随着剧情而进化2次，初期能出的东西比较少，但到了第二个阶段后只要有材料就可以合成装备，到了第三个阶段后大大的缩短了合成的时间，大部分高级的装备都是靠练金釜来合成的，本系统为玩家带来了不少的乐趣。还有就是关系到战斗胜败关键的蓄力系统。一共有5个阶段，选蓄力后会消耗一个回合的行动机会，但随之而来的是得到获得效果的加倍，如果再加上辅助魔法和属性相克，可出现将BOSS秒杀的情况。

由于DQ8的画面得到了质的飞跃，所以日夜交替系统在本作表现得比较突出。而地图则显得非常的壮观，冒险的感觉也更加的浓厚。隐藏迷宫和隐藏BOSS都得到了继承。而且还有两个不同的结局。本作最终销量360万套，在PS2众多的知名大作中依然保持着领跑的位置。







勇者斗恶龙9 星空的守望者 貌似平台倒退 实则慧眼独具的佳作



进入PS3高清时代，游戏的画面大幅提高，玩家们都盼望《勇者斗恶龙》的新作可以在高清主机上发售。但同时大家也都担心，因为PS3和360的销量都远不及当初的PS2，而销量最高的Wii上也只推出了《勇者斗恶龙 神剑》，直到官方正式发布新作平台为NDS时，大家几乎都跌破了眼镜。

DQ9是该系列的正统续作第一次登陆于掌机上，SE公布它登陆掌机NDS时，正好也是索尼PS3发售周年庆的日子，这一举动再次表明了SE的立场，那就是DQ永远只登陆销量最好的主机，不管它是家用机还是掌机。《勇者斗恶龙9》最初公开的视频让人出乎意料之外，因为传统的RPG模式改为了ARPG，这一改动令日本国内玩家很不满，于是SE中断了开发，将系统还原为RPG，但也推迟了2007年发售的日期。同时由于DS机能的限制，《勇者斗恶龙9》也给玩家带来了不少担忧与疑问，最大的疑问就是小小的DS卡带能不能装下很多游戏内容。新作会不会因为载体变为卡带，而使游戏内容缩水，丧失了耐玩度。至于画面的缩水倒退则已经成为了既定现实。

就在大家质疑新作能否继续之前的辉煌时，《勇者斗恶龙9》的最终发售打消了玩家们的一切顾虑。新作的画面虽然缩水，但游戏内容极大丰富，耐玩度非常高，特别是多人联线功能的加入，使得游戏的方式更为有趣。本作最终获得了系列前所未有的成功，于2010年底新获了530万套的销量，笑傲群雄！







日文名称：	ドラゴンクエスト9 星空の守り人		
英文名称：	Dragon Quest 9	游戏类型：	角色扮演
对应机种：	NDS	游戏媒体：	卡带
发行公司：	SQUARE · ENIX	发售日期：	2009.7.11
发售价格：	5980日元	游戏销量：	530万

《勇者斗恶龙9》的特色包括

- ●系统方面有突破性的多人联机同时作战。
- ●人物以三头身为造型，玩家可以设定主角的外观、性别及职业。
- ●获得日本知名电玩杂志满分40分的评价，是系列首个满分游戏。

当梦想照入现实

《勇者斗恶龙神剑》首部体感DQ游戏Wii

本刊译名：勇者斗恶龙神剑　假面女王与镜之塔
发售日期：2007年7月12日
游戏类型：体感动作角色扮演
发行公司：SQUARE・ENIX　价格：6800日元
游戏人数：1人　游戏平台：Wii　全年龄



《勇者斗恶龙神剑：假面女王与镜之塔》发售的时候（日本07年7月12日、北美08年2月19日、欧洲08年5月9日），距离正统作《勇者斗恶龙8》（PS2平台）已经有将近3年左右的时间了，本作依然承袭了《勇者斗恶龙》的世界观，加入了Wii平台主机特有的体感要素玩法，使用Wii遥控器充当主角手中的长剑，通过在现实中挥动遥控器进行游戏的操作。游戏舞台亚尔索德王国位于四周环海的岛屿，岛屿的中心有着瀑布奔流的高山、巨木参天怪物横行的幽暗密林、危机四伏的险峻火山，王国首府则是位于岛屿西方的小岛上，城中有座耸入云霄的高塔。游戏中玩家扮演一位无畏少年，与王子迪恩、父亲、女主角等众多伙伴一同在亚尔索德王国展开冒险。本游戏同时也是系列作中首度进行角色配音的作品，请到了包括木下あゆ美、小西辽生、松田贤二、立花慎之介、三宅健太等声优来进行配音。游戏画面采用全3D绘图方式构成，第一人称视点，玩家将通过挥动Wii遥控器的方式来战斗，并以特殊的操作方式来进行各种强力攻击招式，高举长剑召唤闪电的必杀剑“闪电雷光斩”等。除了挥剑斩击之外，还可以举盾进行防御。

堀井雄二、鸟山明、椙山浩一的“铁三角”依然没有改变，不过有传言说鸟山明的身体出现问题，大部分原画都是在他的指导下由他的助手负责完成的，当然玩家当做野史一听就好。值得一提的是，Wii版《勇者斗恶龙神剑》的音乐制作团队还有加入了毕业于大阪艺术大学钢琴系的松前真奈美，使得本作的音乐更添魅力。（松前之前还负责过《洛克人》和《战场之狼2》的音乐制作）

在集英社杂志《VJUMP》刊载的访谈中，堀井雄二表示，本作的目的是强调动作感的同时，即使通关一遍以后，为了磨练技能，让玩家依然保持继续玩下去的冲动这样，在城镇行走的自由度、迷你游戏等方面都有很多加强，所以让游戏的耐玩性大大提高。

一直负责本系列音乐担当的椙山浩一先生在采访中，对松前小姐的编曲大加称赞，但是更有趣的是，游戏迷椙山还在本作的制作过程中义务担任测试员的角色，第一时间参与Wii版《DQ神剑》的测试工作，音乐总监出身的他举起遥控器的时候，却总是想起指挥棒，所以都按照职业习惯寻找节奏来舞动，而最后每次都以悲剧收场。

故事围绕戴面具的女王展开，讨伐魔王5周年的庆典上，统治王国的女王戴上了面具、此后的行动也变得诡异，就在女王戴上面具的同时，灾难也降临在王国的土地上……

游戏的故事舞台除序章外共有8个章节，最后一章依然是传统流的魔王讨伐战。

《怪兽篇》系列　下克上的勇者斗恶龙

本刊译名：勇者斗恶龙怪兽篇
发售日期：1998年9月25日（GB平台）
2002年5月30日（PS平台）
游戏类型：角色扮演
发行厂商：SQUARE・ENIX
发行价格：4900日元（GB版）
游戏人数：1人　游戏平台：GB、PS

本刊译名：勇者斗恶龙怪兽篇2 路加的冒险
发售日期：2001年3月9日（GB平台）
2002年5月30日（PS平台）
游戏类型：角色扮演
发行厂商：SQUARE・ENIX
发行价格：6400日元（GB版）
游戏人数：1人　游戏平台：GB、PS

本刊译名：勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心
发售日期：2003年3月29日（GBA平台）
游戏类型：角色扮演
发行厂商：SQUARE・ENIX
发行价格：5980日元（GBA版）
游戏人数：1人　游戏平台：GBA

本刊译名：勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER
发售日期：2006年12月28日（NDS平台）
游戏类型：角色扮演
发行厂商：SQUARE・ENIX
发行价格：5040日元
游戏人数：1人　游戏平台：NDS

本刊译名：勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER2
发售日期：2010年12月28日（NDS平台）
游戏类型：角色扮演
发行厂商：SQUARE・ENIX
发行价格：5490日元
游戏人数：1—8人　游戏平台：NDS





《勇者斗恶龙怪兽篇》系列是由DQ本篇衍生出来的分支系列作品，因当时刮起一阵收集、饲养热，所以出现了很多包含饲养和收集要素在内的游戏。这款《DQ怪兽篇》就符合当时的收集趣味，由传统角色扮演游戏向《口袋妖怪》这种泛怪兽类型角色扮演游戏进行转变。

前期的《DQM》（《勇者斗恶龙怪兽篇》的简称）除2003年发售的《旅团之心》外，都是为GB掌机（兼容GBC）平台专门打造的游戏。为了配合掌机便于携带、短时多次、随时随地等特点而对原国民游戏《DQ》进行改造而制作的旧主题新类型游戏。

《DQM》系列的剧情并不是主要看点，而且全部流程也并不长，但是游戏中出现的怪物却比正统作中出现的要多很多，而且可以通过“孵化”、“饲养”和“交配”等要素进行新怪物的创造。

《DQM》中不仅收录了前6代中的所有怪物，而且还有原创怪物登场，因为怪物的数量众多，不少亦博得玩家的好感，所以其中的原创怪物中，也有少部分出现在之后发售的《DQ7》中，好的部分经过事实认定后总是会被继承和发扬光大。

《DQM》中的怪物分为史莱姆系、龙系、兽系、植物系、恶魔系、虫系、僵尸系以及作为BOSS存在的魔王系等，游戏开始时可以控制一只怪兽，打败其他怪兽以后，则可以令其加入我方阵营，雄性怪兽与雌怪兽进行交配可以诞下新类型的小怪兽，但是又有很多要素影响着怪兽后代的血统，如野生怪兽的野性值较高，不过蛋生怪兽的野性值则几乎为零这样。不只是野外的怪兽可以加入我方，被他人使用的怪兽也可以加入我方阵营，在游戏初期作为BOSS出现的怪兽，在之后也可以变为我方的伙伴。最有意思的是怪

物的纳得系统与三国系列的忠诚度似乎颇为相似，有的不管如何使用肉进行诱惑都不会将其驯服，而有的怪兽不使用肉也可以轻松搞定。可以说，怪物配种系统中或多或少加入了同类型收集类游戏的精华，比如特定的怪物必须通过特定的方法才能获得、加入了掌机通信交换怪物的特点等等。

玩家可以携带的怪物只有3只，而其他怪物要寄存在怪物牧场中，在怪物牧场中寄存的怪物亦可以积累经验换取等级的上升，不过代价是不能领悟技能。

更有意思的是怪物本体被加入了性格这一特征，“战斗型”、“思考型”、“莽撞型”等于是三国游戏中各种类型武将的翻版体现，不过又不同于武将的性格，因为《DQM》中的怪物性格还加入了兵种相克的策略模拟游戏的兵种要素。可以说，《DQM》初代系列以正统系列作为原型，加入的新要素使得外传丝毫不逊色于本篇，耐玩性大大增加。

3年后发售的《DQM2》又分为哥哥篇和妹妹篇，其实只是物理系主角与魔法系主角的区别罢了，游戏剧情并没有太大的分别。不过作为游戏重点的怪物收集方面依然带给玩家不少惊喜和乐趣。

距2代发售2年之后的《DQM旅团之心》，却让人吃惊不小，抛开怪物的要素不说，很多人物与道具外形都与《DQ》正统作如出一辙，所以本作也是DQM系列中销量不多的一款作品，也从侧面印证了“即使是人气名作，但是如果照猫画虎的话，读者也照样不会买帐”的客观规律。另一方面，本作也可以说是受到了当时复刻版盛行的大环境的影响。也可以看出日本游戏界闭门造车的趋势。

2006年发售的DS版《DQM JOKER》与之前的怪兽篇明显不同，制作方变成系列正统作品得铁三角堀井雄二、鸟山明和椙山浩一，质量与之前的GB版不可同日而语。本作因此获得了2007东京电玩展的优秀游戏奖。

游戏内容方面的改变也可圈可点，神兽、咒文、属性相克的运用变得更加纯熟，突破了100万的销量。2010年发售的《JOKER2》更是加入F~SS的等级概念，销量达到了126万。

JOKER的销量直升也带动了一批周边商品的热卖，在当时比较低迷的游戏业界成为话题。

在我的世界里我才是主角



《特鲁尼克大冒险》系列

本刊译名：特鲁尼克大冒险
发售日期：1993年9月19日（SFC平台）
游戏类型：角色扮演
发行厂商：SQUARE · ENIX
发行价格：9600日元
游戏人数：1人　　游戏平台：SFC

本刊译名：特鲁尼克大冒险2
发售日期：1999年9月15日（PS平台）
游戏类型：角色扮演
发行厂商：SQUARE · ENIX
发行价格：6800日元
游戏人数：1人　　游戏平台：PS

本刊译名：特鲁尼克大冒险2
发售日期：2001年12月20日（GBA平台）
游戏类型：角色扮演
发行厂商：SQUARE · ENIX
发行价格：5800日元
游戏人数：1人　　游戏平台：GBA

本刊译名：特鲁尼克大冒险3
发售日期：2002年12月31日（PS2平台）
游戏类型：角色扮演
发行厂商：SQUARE · ENIX
发行价格：6800日元
游戏人数：1人　　游戏平台：PS2

本作是正统《勇者斗恶龙》衍生出来的另一款外传作品。本系列的主角，是在《DQ4》中登场的武器商人大胖子特鲁尼克，游戏中出现的道具武器数不胜数，理利用道具突破迷宫与难题，才能最后通关，但是某些进入后是强制存档的，所以存档后要是在迷宫中死亡后所有道具全部会丢失。游戏中的很多要素都与当时的主流游戏系统相悖，成为大家津津乐道的话题，本作也因此在1993年夺得日本游戏软件大奖，值得一提的是，游戏中的主题音乐全部是以《DQ4》中登场的武器商人特鲁尼克为主题进行渲染的歌曲。

偷盗要素是本作的一大特点，游戏中后期迷宫中会出现很可怕的石像怪店主，防御力和攻击都很强，而其行动速度更是主角的两倍！商店的红地毯上摆着各种商品，可以老老实实花钱买，当然，对于某些别有用心的家伙来说，不可能踏踏实实花钱买，大部分都会以偷盗为乐进行抢劫。方法有：捡起商店的所有道具，然后对着店主扔火药，然后马上逃跑，不过如果没结账的话，即便店主死了，只要离开红地毯就会引来一大堆其他国际友人来围殴你，玩家可以利用当时可以使用的道具，迅速跑到楼梯处，并且走到下一层来脱离险境。

玩家最初挑战的迷宫只有10层，而且其间会有很多友情提示，在掌握了基本操作规律之后，在迷宫难度随之越来越高时，玩家也可以逐渐掌握窍门。

本作主要有两个看点，一是储存金币改造自己的店铺；另一个就是安全取出位于地底深处27层（比地狱还要底）迷宫里的“幸运宝箱”。这两个看板之处都成为了促使玩家通关以后继续玩下去的加速剂。

在游戏开始时，玩家会得到提示，也就是需要多少金币就可以对店铺进行改造，随着店铺的不断成长、扩大，还会出现很多新功能，如仓库，可以进行多余道具的存放。在店铺成长、扩大的过程中，会有很多DQ系列的角色来客串登场，也让该早点铺变得很有趣。

而“幸运宝箱”是通关的关键之所在，从地底深处的27层迷宫夺得“幸运宝箱”，安全返回地上之后，游戏就宣告通关（通关后玩家所持的物品全部清零，要十分注意），并不是为了通关而取得宝箱，因为当时的《特鲁尼克大冒险》有这样一个设定，就是利用通关后的存档可以上传到官网进行排名申请，越早通关的玩家排名就越靠前，一段时间，很多人把通关后的小证书当做炫耀的资本来到处张扬，由此也可见本作的困难程度不比其他。

因为同属《不可思议迷宫》系列的迷宫作品，《特鲁尼克3》吸收了很多《风来的西林2》中的小要素，比如“石像”等。但是迷宫游戏必然属于小众，销量也只在十几万徘徊，比起定位准确的少年向外传《DQM JOKER》大大不如。但是《特鲁尼克大冒险》却被改编成为漫画和小说，为人们所津津乐道。





“国民游戏”铁三角背后的故事

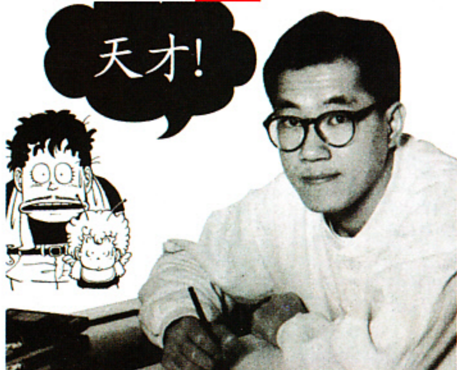
不喜欢受拘束的“退稿王”

——鸟山明（《勇者斗恶龙》系列人设担当）

1986年，漫画家鸟山明的漫画《龙珠》虽然才刚刚起步，但是鸟山明的名气早已如日中天，早在3年前的1983年，鸟山明光个人所得税缴纳的数字就达到了6亿4千万日元，由此可见一般。这时的《龙珠》在集英社漫画编辑的指导下，开始显现“力量”这个主题，渐入佳境，但这时候还没有到“那美克星的战斗”以及大家ロロ相传的“超级赛亚人”境界，那时大概还只是在“天下第一比武大会”的阶段徘徊，顶多只是与地球的邪恶力量“黑绸军”之间的争斗，还没有引入外星要素（如“那美克星”、“贝吉塔星”和界王等）。不过动画改编的《龙珠》已经在日本各地陆续上映。鸟山明的人气连锁反应和鲜明的角色设计，《勇者斗恶龙》一举成名。

鸟山明起先在名古屋的一家设计公司上班，但迟到次数过多，薪水还比不上做杂工得。再加上他本来就一心想画漫画，不愿意从事限制创造力的工作，因此过了3年就辞职了。23岁生日这天，鸟山明正式开始了创作漫画之路，之前他一直接一些插画的散工，无法随心所欲地创作。就这样正式开始画漫画。第一部作品完成后，他考虑要投给哪一家漫画杂志社。鸟山明本想把他第一部作品投给《少年Magazine》，因为它设的“新人奖”奖金为50万日元，这对没有正式工作的鸟山明来很有吸引力。但最终由于没能赶上比赛的截稿时间，他转而把稿件投给了每月都接受投稿的《少年JUMP》。尽管第一次投稿无疾而终，只是名字被列在杂志上。鸟山明并不气馁，持续创作和投稿，终于引起编辑的注意。虽然是新手，但鸟山明跟其他漫画家的一个不同之处是他学过设计图，所以他的素描表现力特别强，画面也很有平衡感。鸟山明后来回忆到，虽然当时并不喜欢设计公司的工作，但在那里获得的经验对他很有帮助。后来，著名漫画编辑鸟屿和彦成为鸟山明的伯乐。此人素以无情退稿著称，据鸟山明说，他被鸟屿退回的画稿不下1000张，但他并不在意，持续创作，最后终于获得和彦的认可，“现在虽然画得不是那么好，但是努力的话，将来会有成就的”。包括《龙珠》创作初期关于创作“力量向”漫画的谏言等，鸟屿对鸟山的漫画创作产生了重大的影响。

虽然在当上班族时总是迟到，但鸟山明却是一名非常遵守截稿时间的漫画家，不像其他漫画家一样经常会拖稿，个中原因据说是因为鸟屿和彦说如果他不按时交稿的话，就要他到东京去工作。名古屋的鸟山明非常讨厌大城市的生活，于是只好非常努力的进行创作。



制作人中画漫画最好的家伙

——堀井雄二（《勇者斗恶龙》系列剧本担当）

2010年东京电玩展上，闪烁的聚光灯下，2010日本游戏大奖的经济产业大臣奖授予了著名制作人堀井雄二，站在台上时，他的获奖感言是“24年前，那时候游戏团队少得可怜，做游戏（勇者斗恶龙）还被认为是不正经的工作，而担心被人丢石块……”

堀井玻璃店在日本兵库县是一个不大的家族企业，不知道是不是家庭的影响，堀井小时候想出人头地当律师、不过后来改变了理想、要成为一个漫画家，1972年，18岁的堀井考入了早稻田大学，入学后就一头扎入了漫画研究会，75年发表漫画处女作《恶作剧魔》后一直以“本田一景”的笔名创作漫画。不过，真正发挥才能，还是1982年参加史克威尔公司（SQUARE）举办的第一届游戏程序设计大赛，从此踏入了游戏界。1983年更是以AVG游戏《港口镇连续杀人事件》让业界认可了堀井的剧本天赋，1986年终于担任了《勇者斗恶龙》系列的制作人。

关于堀井的经历，大部分人只是知道他是名大学出身，有漫画天赋，会编剧本，然而制作人堀井却真真正正是一个有故事的人。

高中时代的堀井仍然抱着小时候的志愿，喜欢漫画而加入了漫画部，不过靠着少年的天性，他又加入了茶道部、游泳部和生物部，而且他天生是一种爱怎怎的性格，因为贪玩经常熬夜，虽然家里距学校骑车只需要5分钟，但是高二210天的学习期间却有197天迟到的记录。

一次偶然的机会，他甚至可以成为名漫画家的助手，不过他却拒绝了，在那时，成为漫画家的助手也就是以学徒的身份进行实习，几乎以后也会走上漫画家的职业道路，但是堀井却想无论如何也要大学毕业才行，于是参加了早稻田大学的入学考试，成功进入日本最好的私立大学。在大学时，堀井也十分倔强，因为当时学生运动高涨，限制了很多学生的活动、禁锢了思想，在这样的学校混到毕业也只是傻子而已，他一边这么认为，一边选择了休学，于是毕业时间也因此延后了。

当然也有个小插曲，在《勇者斗恶龙》发售后，好朋友さくまあきら曾劝他凭借不错的文笔借助游戏的人气写书发售，但是却被堀井说“就算《勇者斗恶龙》的书好卖，我的书也不值一钱~”，结果就此打住，第二年，さくまあきら就深深后悔错听了堀井的意见。《勇者斗恶龙》的人气此后几十年只升不降。



大龄铁杆电玩迷

——椙山浩一（日本作编曲家协会常任理事，《勇者斗恶龙》系列音乐担当）

80年代的某天，著名作曲家椙山浩一对一款史克威尔公司（SQUARE）制作发售的电脑游戏《森田和郎的将棋》中的某个要素有疑问，于是用游戏附带的明信片给史克威尔公司本部写信询问，但是因为明信片上写的是笔名，当时负责阅信的工作人员一度以为是个小鬼，但是在电话确认之后，得知对方居然就是那个大名鼎鼎的作曲家时（当时椙山50岁、已年逾不惑），震惊不已，因为椙山当时已经是很有影响力的名人，大明星居然也会给我们写信过来？一时间这件事就在公司内部炸开了花。公司的高层知道后，活动了心眼，这么喜欢游戏的名人，说不定可以争取过来一起合作做游戏也不一定啊，联系之下，椙山果然痛快答应。在第一次合作之后，公司上下对椙山的作曲能力和个人魅力大家赞赏，于是拜托他参与一款原创角色模拟游戏的作曲工作——《勇者斗恶龙》。

这等于是天上掉下来的馅饼，但有人却并不领情，《勇者》制作团队的程序制作员中村光一极力反对椙山的加入，理由是“不管怎么有名气！但是不懂游戏的话，只会添麻烦！”，公司游戏小组内部的意见高度重视，于是紧急安排二人进行会晤，就是让两个人见面看看有无沟通的可能。根据椙山后来的回忆，见到中村第一眼时，觉得这个人的肢体语言很丰富，眉头皱得好像便秘、嘴角咧得像八方、眼睛倒是很大却撇着眼角，总之就是想表达“你说什么也别想加入我们团队！”这个想法吧。正所谓不是冤家不聚头，之后的发展大大出乎所有人的预料，两个人在寒暄之后聊起了游戏，越谈越欢，大有相见恨晚，中村说，“没想到这个人这么喜欢游戏，而且对游戏音乐有着让人惊讶的观点。”游戏小组内部的排斥声音也因此全部消失。

之后，椙山为《勇者斗恶龙》制作的“序曲”真的没有让人失望，可以说是融入了自己54年来对音乐的理解，他在之后接受记者采访时，说接到这个工作以后，他头脑中最先浮出的就是理查德·瓦格纳（Wilhelm Richard Wagner）的《尼伯龙根的指环》，基本旋律也因此确定，同样，游戏中的其他音乐也让人百听不厌。





资料来源：维基百科日文版；百度百科；SQUARE-ENIX官方网站；MAP访谈录







穿越时空的再会

——岩田聪采访《勇者斗恶龙》系列制作人

访谈参与者：
岩田聪　——任天堂社长
堀井雄二　——《勇者斗恶龙》系列制作人
椙山浩一　——《勇者斗恶龙》系列音乐担当

岩田　今天真是不好意思，专程让你们到京都来，真是非常感谢！

椙山　客气！客气！

岩田　一直以来的采访都是以公司内部的开发者进行采访的，请任天堂以外的游戏厂商和工作人员来进行采访还是第一次，但不管怎么说这次还是实现了。我想在平时，也没有一最初时从自我介绍开始的吧。不过如果从自我介绍开始也没多大必要，关于两位，我想大家也都算耳熟能详了。那么首先，就从比较有意思的话题说起吧，是我跟DQ之间的，其他人几乎都不知道的事……

堀井　啊？那是什么？

岩田　第一代的《勇者斗恶龙》（注1）是用《Dragon Warrior》（注2）的名字在海外展开宣传的哟。

堀井　哦，DQ的海外版确实是由美国任天堂发售的。

岩田　没错，于是，初代的本地化翻译，是由我负责的……

堀井　啊？真的吗！

岩田　其实那个时候也和堀井先生见过面，而DQ的程序是从负责编程的中村光一先生（注3）手中接手过来的。当时的《勇者斗恶龙III》（注4）正在进行开发前的准备活动……

堀井　正是如此（笑）。

岩田　中村先生当时太忙了而没时间弄本地化。所以，那时他所在的HAL研究所给任天堂的我打来了电话说：“如果DQ本地化的话，您愿不愿意接这一票？”当时我惊了。后来问制片人的千田先生（注5），请求从正在开发的《勇者斗恶龙III》费用中稍微挤出一点来，以从中村先生那接手程序。接下来的2个星期左右，就不去公司了而只是在家中工作，开始了基本部分的英语翻译。

堀井　那是多少年前的事呢？应该是很早以前的事了吧？

岩田　《勇者斗恶龙III》发售那年。

堀井　1988年？

岩田　所以之前我们的对话已经是20年前的事了，DQ的作品能在DS上推出，真的觉得是非常大的缘分。而对于我能做这次采访也感到十分的不可思议。

堀井　嗯，诚然是这样。

岩田　我还想说，DQ真的是一款非常不可思议的游戏，从游戏发售的那时起，身边的游戏人在工作时间也都像做梦似的陷了进去……（笑）

堀井　HOHOHO（笑）

岩田　嘿，当时的工作环境真的是非常宽容，《超级马里奥兄弟》（注6）来的时候会对无法继续进行开发工作而感到为难，不过同样的事情也发生在DQ出来的时候，大家都噗的一声陷进那个世界里去了。

椙山　我身边也有类似的经历！我朋友的公司里，有的人在公司平常考勤用的挂板上把自己的牌翻过来随便写个理由就出去了，其实干什么去了大家都心知肚明。

岩田　就是那个写自己要干什么去的黑板吧？

椙山　嗯，那啥。话说不知多少公司职员在目的地那里写上了《**アレフガルド**》（注7）

众笑~

椙山　然后，那个公司的科长就问部下：“**アレフガルド**是什么地方？”结果那部下说“是DQ里的一个地名。”说完后已经笑得撅过去了（笑）。

岩田　看来托DQ的福，不用工作的不仅是游戏开发公司啊！椙山先生身边也有哈？

椙山　一点没错

岩田　我想那一定是“玩家扩大”所导致的现象吧。这也是任天堂在5年前调查研究出来的结果。15年前，如果说巨大的玩家扩大化不是因为DQ的话，那今天和两位碰面后也就没什么说的了。我想通过DQ而对角色扮演有所了解的人会有很多，那么首先，想问堀井先生的是：“在最初打算制作DQ的时候的目的是什么？怎么考虑的？”

堀井　我本来就对角色扮演很感兴趣。象《DIABLO》（注8）呀，《**ウルティマ**》（注9）呀这些我自己玩的时候就觉得非常有意思，但就是门槛很高就是了。

岩田　电脑上的游戏如《DIABLO》（大菠萝）呀，《**ウルティマ**》呀虽然听说是很有趣，但如果旁边没有一个能详细辅导你的人在的话，是很难轻松地进行游戏的。

堀井　是这样，而正因为这样，就从如何能更容易的明白简单的角色扮演的乐趣出发，在制作DQ时加入了各种各样的便利的方法。只是对于那个容量极小的卡带来说，制作角色扮演绝对是很困难的。既然如此，只能放入这么多内容，那反过来就只挑出能从本质上让人觉得有趣的东西加进去就好了。就这样，第一款DQ作品做出来了。

岩田　我在DQ出来时就强烈地感觉到过……能充分了解这个游戏的有趣之处的人们渐渐变成了DQ的传教士了。

堀井　事实上，还有一部作品在制作中哦。那个时候，我在少年跳跃周刊上发表过对于“FC神拳”（注10）的家庭电子游戏的报道。

岩田　堀井先生当时作为一名自由作家也很活跃啊。

堀井　是啊，那个时候在推进DQ的开发的同时，也要发表一些“角色扮演是什么样的东西”之类的报道的。

岩田　原来是这样。一边开发DQ，一边开展指导角色扮演的工作。

堀井　没错，那个连载经常写“这是看起来多么有趣的游戏啊”、“这样的事情也可以办到啊！”这样的话。在一边做角色扮演辅导的同时，也想使之成为角色扮演的“老师”。让每一个读过那篇报道的读者都成为老师，从而传达给朋友“这个很有趣”的信息吧。

岩田　原来如此啊。我的有“传教仕”的感觉是……

堀井　这和我使之成为“老师”的理念差不多哦！

岩田　真的！

堀井　对于当时来说，电子游戏是一个很了不起的梦想呢。对于那个时候的游戏来说，有一种为不知道会发生什么而感到兴奋的感觉。所以，有在杂志上这样说过：“用文字说的话，会有相应的回应哦”、“去这样地方的话，会发现新的城市哦”等。而看到这些的孩子们会有“哇，好象很好玩啊”这样的反应。“这样的事情家庭电子游戏也可以办到！？”

岩田　原来如此。

堀井　我想现在大概只知道动作游戏的人应该不少。这个时代，角色扮演有话要讲：不仅仅是享受剧情所带来的乐趣，同样可以在广大的世界中进行冒险。把这样的基本理念在读者中生成，然后试着尝试DQ。因此，最开始要做的是举手投足地传达“角色扮演到底是怎么一回事”。

注1：《勇者斗恶龙》，系列的第1部作品，1986年5月发售，之后一度成为角色扮演类游戏的代名词。
注2：《Dragon Warrior》，在日版登场3年后的1989年5月发售，因为有版权的问题，当初曾用《Dragon Warrior》的名称登场，不过，从《VIII》开始就用回《DRAGON QUEST》的名称了。
注3. 中村光一，作为编程人员参与了初代到4代的开发工作。Chunsoft会社的代表。主要作品有《特鲁尼克大冒险》、《风来之西林》
注4.《ドラゴンクエストＩＩＩ》，《勇者斗恶龙III》，1988年2月作为家用机软件发售的RPG，超级任天堂，game boy颜色重制版也发售过。
注5. 千田，史克威尔艾尼克斯董事千田幸信先生，《勇者斗恶龙》的生父，长年担任本系列的制片人。
注6.《超级马里奥兄弟》，著名启蒙级游戏，不管是音乐还是角色都成为之后游戏的楷模。
注7. アレフガルド，《勇者斗恶龙》系列的I·II·III里都有登场了的地方的名称，《勇者斗恶龙》系列重要的舞台。
注8.《ウィザ・ドリィ》，1981年发售的重量级游戏。
注9.《ウルティマ》，也是１９８１年发售，与大菠萝并称为PRG的鼻祖。
注10. “FC神拳”，堀井雄二先生使用“ゆう帝”的笔名，不定期连载的游戏介绍专栏。《周刊少年JUMP》从1985年到88年时刊载。

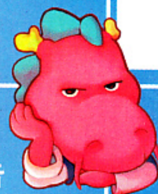


电子游戏软件 GAME SOFTWARE

封面图：《最终幻想13-2》新公布主角 诺艾尔

2011年 7月下

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
梁　朝
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术总监：宋　辉
美术编辑：于　洋
孙　宇

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　　话：010-64472177
传　　真：010-64472184
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

VOL 303

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



《真三国无双6猛将传》闪电发布，9月29日发售，加入传奇模式、挑战模式、郭嘉等3位追加武将参战，与《真三国无双6》联动，延续记录的话可以任意使用武将玩所有的故事模式和编年史模式关卡，故事模式可以两人同时游戏。

EVENT 日本专讯

2011年东京电玩展概要公布，共计146家厂商参展



本刊讯 东京电玩展主办单位日本计算机娱乐软件协会（CESA）于6月22日正式开设“2011年东京电玩展”官方网站，公布目前已报名参展的厂商名单、展示区域、活动企划与售票办法等相关信息，供玩家参考。

2011年东京电玩展预定9月15日（四）～9月18日（日）在千叶幕张国际展场举办，前2日为业者日，仅开放媒体与相关业者入场，入场费用5000日元，后2日为一般公开日，开放一般民众参观，入场费用预售1000日元/当日1200日元。

本次东京电玩展主题为“心若跃动，即为游戏。（心が跃れば、それはGAMEです。）”，再次采用插画家形部一平替去年东京电玩展设计的原创电子化女性角色担任主题形象插画主角。

目前已有146家（海外34家）企业团体登记参展，包括索尼计算机娱乐（SCE）、CAPCOM、KOEI TECMO Games、KONAMI、SQUARE ENIX、SEGA、日本微软、NAMCO BANDAI Games等大厂都确定会参展，已使用摊位单位总数为1213个。

本次的展示区域分为展示最新游戏的“一般展示区”、贩卖游戏周边的“贩卖区”、游戏专门学校宣传招生的“游戏学校区”、亲子同乐的“家庭区”、展示手机与社群游戏的“行动与社群游戏区”、展示PC硬件与网络游戏的“游戏PC与网络游戏区”、展示游戏设备周边的“游戏设备区”、集合B2B解决方案的“商谈区”与展示最新网络技术的“云端/数据中心馆”等专区。

本次的主办单位企划活动与去年相同，主要重点项目包括例行的游戏专业论坛“东京电玩展论坛”、针对亚洲游戏市场的“亚洲游戏产业高峰会”、去年广受玩家好评的格斗游戏大赛“斗剧in TGS”、集合海内外Cosplayer的“Cosplay活动”与扩大海内外参观者的“TGS旅游”等。

另外，由于考虑到福岛核电厂灾变后夏季供电不足的状况，因此今年东京电玩展决定实施节电措施，预计比去年减少25％总用电量，具体措施包括展示物照明改采LED灯泡、下行电扶梯停止运转等营运办法，以及限制每单位摊位用电量等，并导入自2009年开始实施的绿色电力。

HARD 日本专讯

SCEJ发布新型号PS3主机 耗电量与重量进一步下降

本刊讯 日本索尼计算机娱乐（SCEJ）于6月20日宣布，将自6月起推出CECH-3000B系列新型号PS3主机，继承CECH-2500B系列原有型号的基本规格与功能，耗电量与重量进一步减少，并应著作权保护技术AACS规范，新增BD影片播放时的高分辨率画面输出限制。

CECH-3000B型PS3主机采用木炭黑配色，内置320GB硬盘，除了最大耗电量由230瓦降至200瓦、重量由约3.0公斤减为约2.6公斤之外，其余规格皆与现有CECH-2500B型相同。

另外，为了遵守著作权保护技术AACS（Advanced Access Content System）规范，因此CECH-3000B型PS3主机在播放BD影片时，将不允许通过模拟影像端子（色差/D）输出高分辨率画面（该限制仅针对BD影片，不影响PS3游戏），只能通过数字影像端子（HDMI）输出高分辨率画面。

CECH-3000B型PS3主机（320GB）预定6月起陆续出货，价格维持34980日元（约合人民币2810元）不变。



PS3 PlayStation 3

チャコール・ブラック CECH-3000B

320GB

HARD 日本专讯

HORI发布PS3专用有线手柄 支持丰富的自定义调整功能

本刊讯 日本游戏周边硬件厂商HORI宣布，将于7月推出PS3专用有线游戏手柄“HORI PAD 3 PRO.”，预定提供3种配色，价格2980日元。该手柄就是6月初开设的神秘倒数网站所预告的产品。

HORI PAD 3 PRO.是以2007年推出的“HORI PAD 3 TURBO”为基础，配合来自玩家的多数需求，以追求终极为概念所新设计的游戏手柄，最大特色为具备丰富的自定义调整功能。

该产品的方向键可调整按键角度，只要将方向键下方锁定旋钮松开，就可以让方向键朝顺时针方向0～20度范围之间转动。斜方向输入范围部分，则是可以通过手柄底部的方向键调节旋钮来进行3阶段的调整，包括默认的标准模式、较容易输入斜方向的L模式与较不容易输入斜方向的S模式，以配合格斗或益智等不同类型游戏的需求。

该手柄的模拟摇杆尺寸加大，中央部分改为内凹设计，可通过开关切换标准/窄/宽3阶段敏感度。L2/R2键采用扳机构造，具备PS3专用的PS钮，方向键与主要输入钮可设定连发/持续连发，以及切换每秒5次/12次/20次的3阶段连发速度。不过该产品不支持震动与6轴动态感测功能，接线长约3米。







SOFT 日本专讯

原创乏力还是满足玩家怀旧意愿 高清重制化作品风潮渐趋盛行

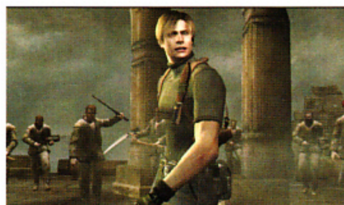
本刊讯 日前，索尼计算机娱乐全球工作室（SCE WWS）日本工作室、CAPCOM和KONAMI分别放出了各自为PS3/360开发的PS2/DC/NGC高清强化移植作品。其中《旺达与巨像》、《生化危机 重生精选集》为早前公布过的作品，而KONAMI的《寂静岭 HD合集》则是首次公开游戏图像。

《旺达与巨像》是由上田文人总监、海道贤仁制作的PS2游戏，以独特的世界观设定、美术风格与演出手法而备受全球玩家与创作者好评，曾获得日本游戏大奖、AIAS互动成就奖、GDCA游戏开发者大会优选奖等众多海内外游戏奖项肯定。本次翻新后画面效果明显加强，但由于不是彻底重制，所以整体环境变化不大。本作预定2011年9月22日在PS3上推出，售价3980日元。

《生化危机 重生精选集》是集合2001年3月在DC推出的《生化危机 维罗妮卡 完全版》与2005年1月在NGC推出的《生化危机4》两款游戏内容，并配合PS3/Xbox360加以高分辨率强化移植而成的合辑，画面全面提升为720p高分辨率，并完整收录各版本追加的章节。其中PS3版采用1片BD光盘收录（必须硬盘安装），Xbox360版采用2片DVD光盘收录。本作预定9月8日推出，价格4490日元。

KONAMI发表的《寂静岭HD合集》内容收入PS2时期所推出的《寂静岭2》、《寂静岭3》，并将其高画质化。本作确定对应奖杯，画面分辨率将达到1080P，且模块部分将重新绘制。游戏将依PS3性能追加新特效，并将采用MLAA反锯齿技术。本作不是由KONAMI亲自操刀进行高画质化，而是由KONAMI外包给Quantic Dream进行制作。Quantic Dream代表作包括《暴雨 (Heavy Rain)》。PS3版《寂静岭 HD合集》游戏发售日、售价目前未定。







EVENT 日本专讯

平井一夫9月转任SCE主席 SCE总裁由安德鲁·豪斯接任

本刊讯 索尼计算机娱乐（SCE）于6月29日发表集团高层干部人事异动，现任SCE总裁兼执行长平井一夫将卸下现任职务，转任SCE主席，原职务空缺将由现任欧洲索尼计算机娱乐（SCEE）总裁、执行长兼共同营运长安德鲁·豪斯（Andrew House）接任，自9月1日起生效。SCE同时发表现任SCE主席佐藤明将于8月31日退休，被誉为PlayStation之父的SCE名誉主席久多良木健则是已于6月28日卸下名誉主席职务，不过会继续担任SCE资深技术顾问。

SCE方面并未公布本次人事异动的原因，一般相信是与日前发生的PlayStation Network入侵事件有关，为了负起责任而让平井一夫从经营第一线退居经营第二线。不过平井一夫今年3月接任的Sony执行主管兼执行副总裁职务目前并无异动，仍居于SCE上层的Sony集团，掌管Sony旗下消费性电子产品与网络服务事业，其中也包括游戏事业。

即将接任SCE总裁兼执行长的安德鲁·豪斯于1990年进入Sony，在担任公关业务5年后，于1995年转任SCE市场公关部门，在初代PlayStation主机与游戏的营销宣传上有所贡献。1996年被任命为美国索尼计算机娱乐（SCEA）营销副总裁，积极建立北美市场，让PlayStation成为家喻户晓的品牌。2003年起兼任开发支持负责人职务，促进与游戏厂商建立稳固关系与内容合作。

基于成功扩大PlayStation事业以及确立北美的市场营销与品牌经营的功绩，安德鲁·豪斯于2005年被任命为Sony营销长，负责横跨Sony集团各部门的全球营销策略，以创造Sony品牌价值为主轴，在他的主导下Sony树立了全新的品牌讯息“make.believe”。

2009年安德鲁·豪斯被任命为SCEE总裁、执行长兼共同营运长，负责管理欧洲与泛PAL地区约100个国家的PlayStation业务，包括PS2、PSP、PS3与PSN。在转任SCE总裁兼执行长后，原职务空缺将由现任SCEE执行副总裁兼共同营运长吉姆·莱恩（Jim Ryan）接任。





TOP 新闻直击

HOT TOP GAME NEWS

●SEGA旗下欧洲分公司SEGA EUROPELTD所营运的客户服务“SEGA PASS”，于6月17日遭受不当入侵，共129万755名登录会员的姓名、出生年月日、电子邮件信箱地址等个人资料确定遭到外泄，但其中并不包含信用卡号码等个人信用数据。



●Take-Two执行长Stauss Zelnick近日表示，未来将会有新的《毁灭公爵》作品。目前《毁灭公爵》的作品权利由研发商Gearbox Software所拥有，而Take-Two旗下《永远的毁灭公爵》的发行商2K Games与Gearbox Software拥有良好、紧密的关系。Stauss Zelnick在访谈中指出，他不能就此泄漏相关细节，但玩家们将可以看到未来来自这家公司的《毁灭公爵》新作品。

●据国外媒体报道，EA以超过10亿美元的天价收购了推出《祖玛》、《植物大战僵尸》系列的休闲游戏厂商Pop Cap Games。此次Pop Cap的并购案吸引了多家游戏大厂竞逐，除了EA外，也传出社交游戏厂商Zynga与中国腾讯等竞相出价。不过，此项收购消息尚未获得EA或Pop Cap的证实。

●Sony于6月28日在东京新高轮王子饭店举办第94次定期股东总会，因日前所发生的PSN非法入侵事件引起全球震撼，受到股东高度关心，因此出席人数达到有史以来最高的8360人。会中Sony总裁兼执行长霍华德·斯丁格与执行副总裁平井一夫针对该事件进行报告，在PSN服务于全球重新开启后已有90%用户回归，逐渐恢复信赖。

SOFT 日本专讯

《勇者斗恶龙1、2、3》详情公开 内附《勇者斗恶龙10》特典影片

本刊讯 SQUARE ENIX宣布，Wii角色扮演游戏合辑《勇者斗恶龙25周年纪念FC&SFC勇者斗恶龙1、2、3》将于9月15日发售，售价4440日元。同时也公开了本作的同捆内容和特典情报。

《勇者斗恶龙25周年纪念FC&SFC勇者斗恶龙1、2、3》收录FC原作版与SFC重制版的《勇者斗恶龙》1、2、3代共5款作品，并同捆附属25周年纪念特典。特典包括：

●复刻版攻略本《FAMICOM神拳》

从上世纪80年代后半期在漫画杂志JUMP上连载的《FAMICOM神拳》中，重新摘录《勇者斗恶龙》1、2、3代的相关报道，并重新编辑成130页的复刻版攻略本。

●实物大小的？“小徽章”

作为初回特典，将会附赠《勇者斗恶龙》系列中的经典道具“小徽章”，并以金属铸造重现其重厚感。

●25周年纪念《勇者斗恶龙》1、2、3代开头动画

收录全新制作的《勇者斗恶龙》1、2、3代开头动画，将以现代技术重现罗德传说三部曲。全新动画由曾制作NDS《勇者斗恶龙9星空的守护者》的神风动画所绘制。

●《勇者斗恶龙》稀有数据集

将会和复刻版游戏光盘分开，以另一张光盘收录“数据模式”。可阅览包含当年的企划书以及开发数据等等稀有数据。

●《勇者斗恶龙10》特典影像

最为令人关注的是，本次特典还将收录现在开发中的新作《勇者斗恶龙10》的特典影像！



《街头霸王X铁拳》

制作人小野义德畅谈梦幻新作构想

CAPCOM对战格斗游戏《街头霸王X铁拳》制作人小野义德，日前应台湾索尼计算机娱乐（SCET）邀请，向台湾媒体介绍这款开发中新作的概要，畅谈这款梦幻组合新作的制作构想。为了让玩家能更进一步了解这款跨作品梦幻组合新作的全貌，制作人小野义德除了亲自解说最新资料之外，还带来E3展最新试玩版供与会媒体试玩。



◆操作系统的融会变通

小野义德首先介绍了游戏操作系统的特色。由于《街头霸王X铁拳》是由《街头霸王4》团队担任开发，因此是以6键操作为基础，不过会收录众多《铁拳》系列的特有技，并将输入按钮对应到相同位置上，也就是说原本的左拳/右拳/左脚/右脚会对应到轻拳/中拳/轻脚/中脚，只要以熟悉的按法就可以施展这些特有技，多出来的重拳/重脚则是可以施展出原本所没有的原创连续技。

举例来说，三岛一八的特有技“魔神烈冲拳”在《铁拳》中的输入方式是“后左脚左拳右脚左拳”，在《街头霸王X铁拳》中则是会对应到手柄相同位置的“后轻脚轻拳中脚轻拳”。因此游戏中并无所谓“4键模式”或“6键模式”可以切换，而是统一以6键操作为主，并将《铁拳》的特有技对应到熟悉的输入位置上，借以在《街头霸王》系统中融入《铁拳》特色。





◆小野义德解答与会媒体相关疑问

当被问到为何会采用其中1名搭档落败就算落败的设定时，小野义德表示因为先前采用双人搭玩法档的《铁拳TT》是这样设定，而他个人觉得这是《铁拳》系列中最有趣的一代，因此这次也采用了相同的设定。而且这样的设定在系统上还有特别的用意在，不过目前还不方便公布。

对于选角的标准，小野义德表示是以人气来决定，毕竟《街头霸王》与《铁拳》系列登场角色全部加起来可能有上百名，实在没办法全数收录，因此会以两系列中受欢迎的角色为优先。

对于这次E3展中似乎《街头霸王》系列角色比较受到玩家青睐一事，小野义德表示两系列在世界各地的支持度并不相同，在美国是《街头霸王》明显胜出，不过在欧洲《铁拳》就比较吃香。这次之所以会动脑筋把两系列融合在一起，就是希望让两方的格斗粉丝能打破隔阂充分交流。

对于游戏是否会提供追加下载服装、回放纪录等附加联机要素一事，小野义德笑着表示凡是《街头霸王4》有制作进去的功能，这次的《街头霸王X铁拳》绝对不会缺少，请大家放心。

◆双人搭挡特有战斗系统信息

《街头霸王X铁拳》采用双人搭档对战的玩法，并特别针对双人搭档特色加以强化，加入“击飞”、“取消交换”与“交互猛攻”系统。

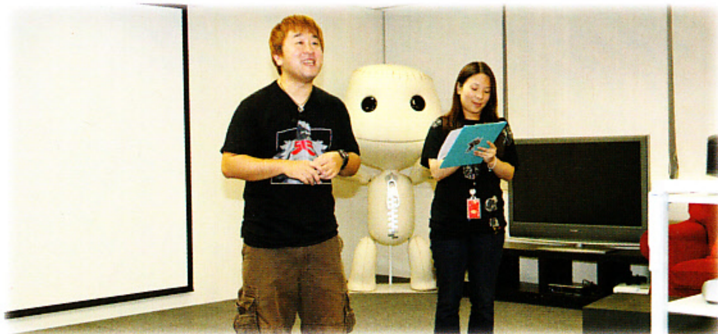
“击飞”是展开空中连续技的重要技巧，同时按下重拳+重脚就能使出，命中时对手会先被击飞到空中，接着我方会自动换人上场，这时就可以抓准时机使出连续技或必杀技来追击对手。《铁拳》角色可施展强力特有技进攻，《街头霸王》角色也能施展如《铁拳》般的空中连续技。

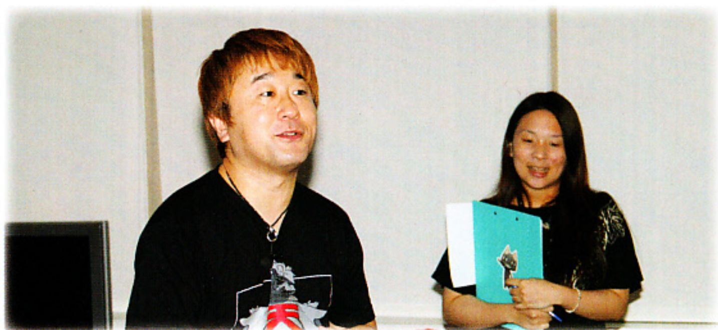
“取消交换”是能大幅增加进攻方式的技巧，同时按下中拳+中脚就能使出，可以取消硬直状态立刻换人上场。运用于攻击面上时，能让我方两人连手施展连续技，也能在攻击被对方防守住露出破绽时进行掩护，但使用取消交换时必须消耗1格计量表。如果是在普通状态下同时按下中拳+中脚换人上场，则不需要消耗计量表，不过换人过程中会露出很大的破绽。

“交互猛攻”是《街头霸王X铁拳》最大特色的原创战斗系统，也是所有登场角色共通的基本连续技，能大幅增加双人搭档的连携感以及进攻时的跃动感。对战中不论使用任何角色、选择哪个伙伴，只要按照“轻中重重”的顺序输入拳攻击或脚攻击，就能简单施展出连续技，而且第2次重攻击会直接使出击飞技，因此不用个别熟记角色招式，就能轻松与伙伴进行连携攻击。

如果是不习惯多段连续技输入的玩家，只要简单地连按2次重攻击（拳攻击或脚攻击皆可），也可以构成交互猛攻连续技的后2段，具备重攻击后击飞的效果，不论任何人都能轻松使出。







◆小野老师！我有问题！

SCET同时宣布将举办"小野老师！我有问题！"活动，无论是格斗游戏的好手或是刚入门的新手玩家，都有机会直接向小野义德发问！即日起至2012年1月15日止，玩家只要连上活动网页就可以参加发问活动，SCET将汇整玩家的意见提供给小野义德参考，并于每个月15日前抽选出3个问题请小野义德回答，月底前会公布小野义德亲自回复的结果。

参与活动的玩家还有机会抽中PS3主机与PSP主机等大奖。



◆《街霸X铁拳》E3展试玩版率先登台

提问告一段落后，现场随即开放与会媒体试玩这次E3展现场展出的最新试玩版。小野义德特别强调这次是《街头霸王X铁拳》第1次在亚洲地区开放试玩，机会相当难得。E3展试玩版中可以使用目前已公布的14名登场角色，包括《街头霸王》系列的隆、肯、春丽、嘉米、凯、阿贝尔、沙盖特，以及《铁拳》系列的三岛一八、妮娜、金、马都克、鲍伯、朱莉亚、花郎。

根据现场试玩的状况来看，《街头霸王X铁拳》的操作手感偏《街头霸王》而不是《铁拳》，只不过收录的特有技会对应到相同的输入位置上。重拳与重脚大部分是对应到原本《铁拳》左拳+右拳与左脚+右脚的攻击，不过每个角色的状况不一。

试玩版中确认有"EX技"的存在，超级连续技部分虽然目前还未正式公布，不过试玩版中已经可以施展出来。施展的方式包括长时间蓄力（类似《街头霸王4》的蓄力反击）或消耗计量表2种方式。







◆小野义德E3专访汇编

记者：这次的《街头霸王X铁拳》在图像表现上与《街头霸王4》有什么显著差别呢？

小野：这次的美术风格比较偏黑暗沉重的走向，像是角色身上的阴影更浓黑，角色脸部的表情也更狰狞。就概念上来说，如果《街头霸王4》的印象主题是"墨"的话，那么这次《街头霸王X铁拳》的印象主题就是"水"，在先前放出的剧情宣传影片中有很清楚的呈现，玩家应该不难察觉。

记者：由于《铁拳》系列向来没有《街头霸王》系列特色之一的飞行道具（隆的波动拳等）招式，如此的设定是否会导致《铁拳》系列角色在格斗类型的选择上变化较少？

小野：其实这部分的影响并不大，因为这次《街头霸王X铁拳》并不着重于飞行道具招式的效用，而是着重于"交互猛攻"等能在对战中取得进攻优势的系统，在这方面《铁拳》系列角色反而比《街头霸王》系列角色具备更多优势，《街头霸王》系列角色可得多加一把劲了（笑）。

记者：对于这次E3展现场玩家的反应有什么看法？

小野：这次E3展的反应让我很感动，因为有许多喜爱《铁拳》系列的参观媒体试玩后的反应很好，这对我们来说意义相当重大，因为《街头霸王X铁拳》几乎是款彻底重新制作的游戏，而且是由《街头霸王》系列团队操刀，因此能获得来自《铁拳》系列粉丝的肯定，让我们相当欣慰。

记者：除了像是柯尔之类的客串角色之外，是否有计划加入全新原创的登场角色？

小野：由于《街头霸王X铁拳》是款服务两系列玩家的祭典型作品，因此是以收录两系列的登场角色为主，没有考虑加入原创角色。不过客串角色部分，后续还会有更多惊喜，请玩家期待。

记者：先前说明会（亚洲媒体说明会）中展示的PS Vita版《街头霸王X铁拳》，在运作节奏与画面帧数方面似乎与PS3版有一些落差，不知道PS Vita版在画面表现上是否与PS3版有所差异？

小野：您的目光真是相当锐利呐（笑），其实目前PS Vita版的画面帧数还不是那么稳定，有时候会略低于每秒60帧的基准而掉到每秒50多帧的程度，还需要进一步的优化，最后成品的表现会是一致的。发表会中其实是因为投影机太烂所以才会有这种感觉啦！ 记者：最后想请您向中国玩家说几句话。

小野：这次很荣幸能在SCEA E3展前发表会上正式发表《街头霸王X铁拳》的PS Vita版，而且PS Vita版与PS3版之间将会有超乎大家想象的连动，只是目前还必须卖个关子，等到9月东京电玩展应该就可以向大家报告了。目前PS3版的开发已经过了折返点，希望近期能有机会让玩家也见识一下最新开发成果。这次E3展中美国《铁拳》迷玩家反应相当不错，希望中国《铁拳》迷玩家能亲自体验看看，或许有些《铁拳》迷玩家不想玩由《街头霸王》制作团队制作的《铁拳》作品，不过这次我们真的是下了很大的功夫来制作，希望这份努力能让两系列玩家都肯定。

记者：感谢您接受我们的采访。





NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：NEW爱相随		2011年秋预定
恋爱模拟	KONAMI	价格未定	日版
卡带	1~3人	记忆卡容量未定	审查预定

任天堂掌机3DS上最令人期待的游戏没有之一《Love Plus》的续作最新消息。公开了各种充分利用3DS机能的游戏方式，如利用摄像头的陌生人锁等等。追加新的发型、制服，新的事件与做梦EVENT。并且公布了前作记录的继承方式，通过任天堂网络e商店购买下载200日元的继承专用程序，虽然不贵但实在是坑爹啊。

为女友拍照吧



利用陀螺仪取景，为女友拍照的模式。注意当时的心情和氛围，另外不要手抖哦。

与女友上下学



→上下学场景加以强化。下雨中打伞和推自行车的效果使游戏更具真实气息。

强化礼物系统



←本作中玩家送给女友的戒指、围巾等能佩戴的饰品大幅增加。戒指更是会戴在无名指上哦！

各种角度女友观察





←利用3DS的陀螺仪装置，通过自身移动改变画面角度，仿佛女友真的存在一般。混蛋！不许看下面！





高岭爱花 声 早见沙织

学业优秀、体育万能的才色兼备名家大小姐，同级生，网球部的王牌。过于完美而被人们敬远，其实有着轻微的强迫症状同时有些天然。

姐崎宁宁 声 皆口裕子

主人公高一年级的学姐，同是打工的家庭餐厅里的前辈。可以依靠的大姐姐角色。内心中却有着想要依赖某人的愿望。

小早川凛子 声 丹下樱

担任图书委员的下级生，年下傲娇蹭得紧。父母再婚家庭，不善与人交往，实际上非常害怕寂寞。喜欢鲭鱼罐头。

二次元完美恋曲



GRAND KNIGHTS HISTORY



圣骑士团出征

PS Portable PSP	本刊译名：圣骑士战史		2011年9月1日
幻想RPG	Marvelous	5229日元	日版
UMD	1~∞	记忆卡容量未定	审查预定

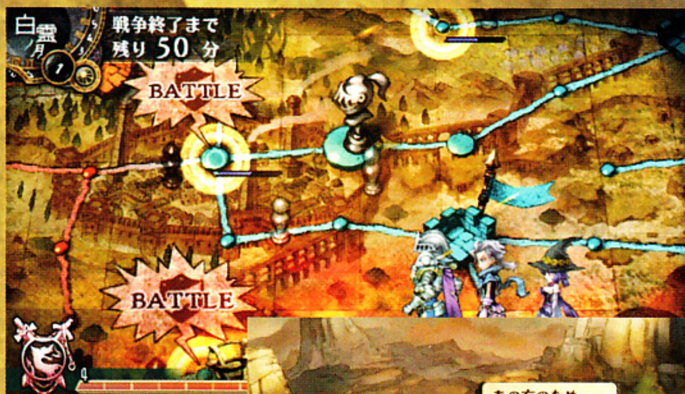
之前曾于298期介绍过的本作日前终于确定发售日为今年9月1日，并且公布了网络联机相关部分的系统情报。与之前E3上发表的PS Vita上的新作《龙之王冠》的横版卷轴不同，本作是纯正的回合制RPG。可以自定义自己的骑士军团，并且支持前所未有的无限人数同时联机游戏，配上系列特有画风，本作确实值得期待。



埃尔菲斯

横跨世界年轻的行商人。对于赚钱和财宝之类非常着迷，猪突猛进的类型。虽然有些不够精明，但热情却不输任何人。

向着战斗进军





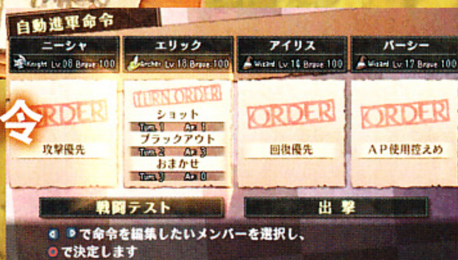
骑士团之间的战斗数日间便会结束，接下来便可以由玩家投票选择下一个战场的所在区域。

自定义骑士



←玩家可以对新骑士通过选择人物的职业、身体颜色、使用武器、饰物、性格和声音等进行设定。

自动进军指令



→选择自动进军的话，AI便会操纵部队进行战争。对于没有过多时间进行游戏的玩家来说很有帮助。

争夺领土之战

←根据战斗结果不同，几个国家的势力图也会相应发生变化，为压倒他国积极战斗吧。

根据活跃度获得勋章



→根据玩家在联机游戏中的活跃度会从国王处获得新的个性部队旗嘉奖哦。

梦幻之剧场 再一次上演



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：初音未来 歌姬计划 梦幻剧场2		2011年夏配信预定	
	音乐节奏	SEGA	价格未定	日版
	DLC	1人	3D电视支持	审查预定

本作是通过和PSP游戏《初音未来 歌姬计划2nd》联动而实现的PS3高清版初音。说白了就是高级一点的高清转换器程序。需要PSP版游戏和存档，通过USB线连接PS3之后才能读取歌曲信息。仅下载本作的话无法单独运行请注意。需要从Store下载的本作，在PSN日服尚未恢复的现在是否会按时发售仍未明确，不过相信日服的恢复也不会拖到那么久吧。另外本作支持3D电视信号输出。

3D立体对应 歌姬跳出来



←本作中的3D显示可以设定景深和出屏效果，支持每首乐曲分别设定。

↑还在等什么？快去抱一台3D电视回来，让你的歌姬走出屏幕吧。



初音歌姬高清登场



升级完全对应PSP版操作

←与PSP版采用同样的操作模式，长押和同时按键也将保留。



↑PSP版本中的换装在本作中将完全通用，高清化的人物个性服装实在是华丽无限啊。

细致建模

←本作虽仅是PSP版的高清转换，但效果绝不寻常。

享受大屏幕乐趣

→PSP版的多彩PV效果在家用机上变得无比华丽，初音控决不能错过哦。

RIN 镜音

VOCALOID2的第二版人声，女孩版，配音同为下田麻美。14岁，身高152cm，体重43kg。有《压路机最速传说》、《炉心融解》等名曲。对应水果是橘子。

MIKU 初音

VOCALOID2的初版人声，声优藤田咲，V家最具人气的偶像。15岁，身高142cm，体重35kg。不要问我为什么比镜音姐弟要轻要小。个性物品自然是葱。



PS Portable PSP	本刊译名：初音未来 歌姬计划 Ver.2.5（暂定名）		2011年秋预定
	音乐节奏	SEGA	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

初音歌姬计划系列又出续作了！与其说是续作更像是2代的“猛将传”才对。完全继承2代系统并加以改良，使游戏变得更加简单容易上手，此外增加了更多可演奏乐曲与多彩的换装可供选择。进一步广阔了DIVA的世界。

此外值得一提的是初音等家族的原作VOCALOID系列即将推出第三作。新增完全支持中文入力，敬请期待。

新版重生 Append造型

官方新的扩充版人设，相关figma和PVC手办现已接受预定。更多换装带来全新体验。

大量新乐曲全新收录



←街机版的人气初期名曲《melody...》终于本作登场。

→满屏乱舞的按键游戏模式，在EX难度中等待着你的将是无限手指抽筋地狱。

和式演歌风 伊吕波歌



←银サク作词作曲的人气处女作，本系列初次登场。





←由镜音铃主唱的本作将传统伊吕波歌加以重新演绎，别有一番风味。

七彩×魅惑

→巡音流歌和MEIKO大姐的合作曲，看两位御姐同台演绎。



39祭大场面

→《SPiCa》初音39感谢日版本，传说的舞台在PSP上重现。



巡音 RUKA

VOCALOID2的第三版人声，由浅川悠负责配音。20岁，身高162cm，体重45kg。冷峻高傲巨乳御姐系角色，擅长日语和英语。特技是变身八爪章鱼。

镜音 LEN

VOCALOID2的第二版人声，男孩版，配音下田麻美。14岁，身高156cm，体重47kg。擅长舞曲与摇滚流行歌谣演歌等。和初音的葱相对喜欢的是香蕉。

猛将传再临

FINAL FANTASY XIII-2

PS3 / X360	本刊译名：最终幻想XIII-2		2011年12月预定
角色扮演类	SQUARE ENIX	价格未定	日语
蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

雷霆已死！！一起寻找真相吧

本作是截至2010年12月底止全球累计销售超过600万套的《最终幻想XIII》续篇作品，也是继2003年3月的《最终幻想X-2》之后再度登场的《最终幻想》系列本传同代续作。本作故事发生在前作结束之后，主要围绕着雷霆和塞拉的故事展开，而出现在塞拉身边的男性角色诺艾尔也让我们更加期待本次游戏的内容，他究竟是谁呢？



熟悉的场景 无奈物是人非

巨大水晶 历史的见证

→玩过前作的玩家们都应该知道水晶是怎样产生的吧。



塞拉的疑问

←本作故事就是由塞拉心头的疑问所展开的。



全新人物

→本作中新登场角色诺艾尔，他究竟是谁呢？诺拉身边为什么没有斯诺的陪伴呢？



本次公开了三种战斗系统，首先是累积连锁计量表后可将敌人崩防成浮空状态的「崩溃」。



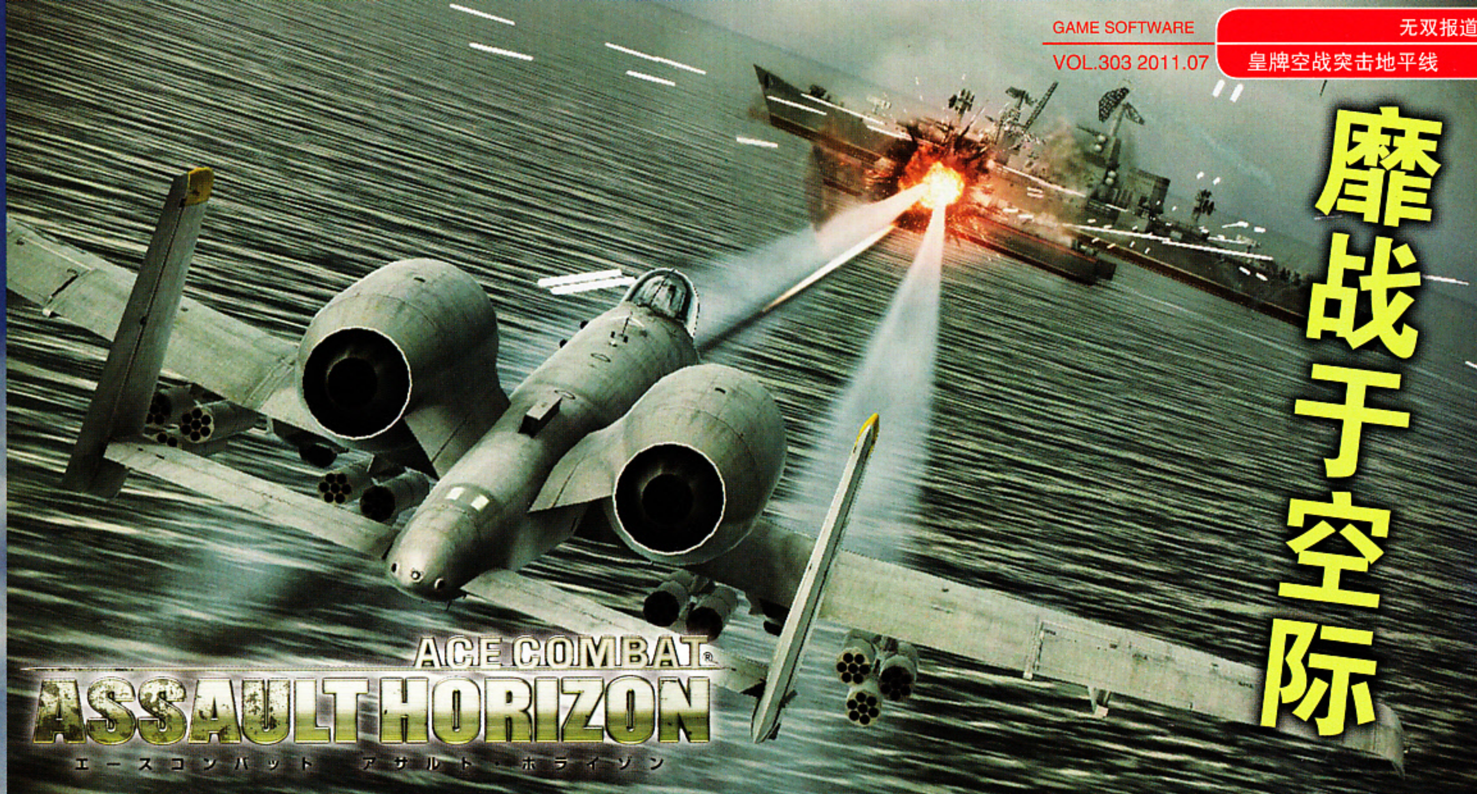
还有根据不同「职业」招式会产生变化的「能力」系统。



前作「阵型变换」在本作中变成了这种称之为「典范转换」的东西。

诺艾尔·克莱斯

鏖战于空际



PS3	本刊译名：皇牌空战突击地平线		2011年10月11日	
X360	射击	NBGI	未定	版本未定
	蓝光/DVD	未定	分辨率未定	审查预定

《皇牌空战 突击地平线》是日本南梦宫开发的飞行射击游戏，是整个皇牌空战游戏系列的第12部作品。游戏首次使用PS3和Xbox360两大次世代高清主机平台，同时还会出版iPhone版，其游戏性也得到革命性的变化，游戏中不仅能够驾驶飞机，而且可以操作机载武器。本作引进的CRA系统使得游戏中的动作性和射击感，比起以往的《皇牌空战》系列有了飞跃性的提升。

短程突击下临场感十足

在CRA的核心技术下，赋予了游戏画面电影般的视觉享受，当碰到无法以远距离导弹牵制住的强敌时，玩家可以从后方缩短与敌机的距离，这时游戏会进入CRA状态，开始和敌方机体展开至近距离的激战。看到敌方机体的碎片在眼前飘过，震撼十足。

激战海域



←沿着海平面慢慢的接近，远程击落还是CRA，决定权只在你的手中。

轰于天际



→使用CRA击毁敌机后的爆炸效果十分火爆。

敌后猎杀战



←敌后猎杀成功，战斗画面魄力十足，这是技巧的比拼。

巨型战舰出动 多视点观赏

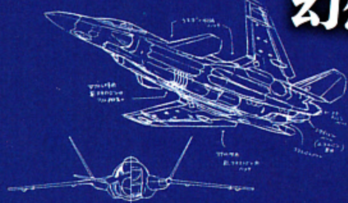


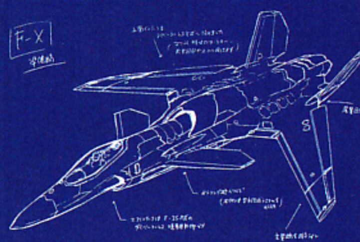
与敌舰展开至近激战



→对敌方展开空中打击，在轰天巨响中敌舰碎沉海域，临场感十足。

幻想界机体登场 超时空要塞





曾为《超时空要塞》做机体设计的河森正治，这次也为新作设计了两款新的机体，这两架新机型有独特的武装，火力更为强劲，新机体并不是直接包含在游戏中的，而是需要下载可得，大师级的作品值得期待。





莱拉特星系第四行星科内利亚……
曾经作为宇宙和平领导者存在的这颗行星
如今也由于安德鲁夫博士的恐怖发明
而陷入了灭绝的危机。科内利亚军的佩帕将军下令
将这个疯狂科学家永久追放到了边境的贝诺姆行星……然而，
五年后，得知行星贝诺姆中存在不稳的动向的佩帕将军
派遣由杰姆斯·马克兰德率领的
皮格曼·迪安伽、佩皮·海尔三人小组
组成的星际火狐游击队前往调查。
到达贝诺姆的星际火狐小队
遭到了皮格曼的背叛
杰姆斯和佩皮落入了安德鲁夫的陷阱之中。
几经磨难虎口脱险的佩皮，终于回到了故乡帕佩通行星
并且告知了杰姆斯的儿子福克斯他爸爸的死讯。
数年后，安德鲁夫的侵略不断继续
就在它的魔手即将到达科内利亚行星之际。
但是，佩帕将军仍有一张隐藏的王牌。
那就是杰姆斯的儿子福克斯所率领的——
新生“星际火狐”战队！

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：星际火狐64 3D		2011年7月14日	
	射击	Nintendo	4800日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

3DS平台的《星际火狐64 3D》是N64平台《星际火狐64》的复刻作，作为新要素之一的就是3DS独有的内置陀螺仪操作方法。通过3DS内置陀螺仪就可实现一边移动主机一边操作了。也可以用摇杆来操作。此外，在本作“战斗模式”中还可以用一张卡带和多人一起进行游戏，可惜的是不对应Wi-Fi对战。在宇宙中展开新的冒险。



深海攻防站 潜艇发威

←能上天还要能下海，深海中操作潜水艇在游鱼中战斗的同时还可以同时观赏到海洋美景。

福克斯

继承父辈意志，正义感强烈的宇宙防卫军士官候补福克斯马克兰德，娴熟的操作战机冲向敌方的战场，表情的坚毅，可见其决心。沉着冷静，手握单枪的它能否如愿呢？

フォックス・マクラウド

战车上激斗 同样精彩

→本作中不仅有空中的激烈战斗，在地面操纵战车的爽快感也十足。

法尔空

身为战斗机操作员的法尔空是一位热血男儿，战场上总是冲在第一线，外表给人感觉冷淡，但在战斗中是一位强有力的队友

ファルコ・ランバルディ



侵入内部战

←操作战机向星系内部攻去，这里的敌人可比以往要多出很多，三人小队的驾驶员们要小心了。

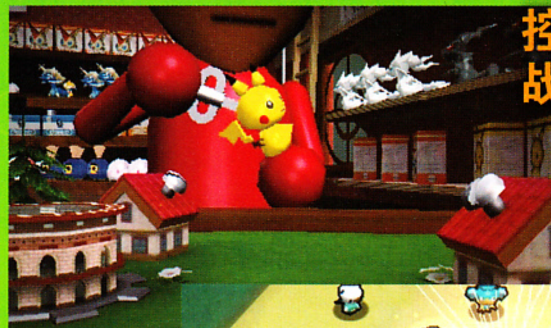
空中海底火狐激战

スーパーポケモンスクランブル

口袋迷们的团战盛宴

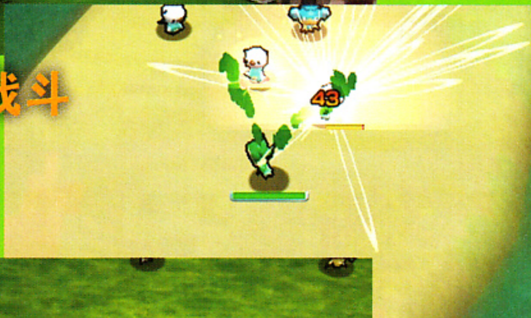
NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：口袋妖怪 乱战			2011年7月28日
	动作	Nintendo	4800日元	日版
	卡带	1~2人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是控制口袋妖怪中的精灵来和敌人战斗的游戏。除了会有3D立体的画面之外，还支持不知不觉通信、地区间的无线通信联机。本作的官网上还公开了早期限量购入特典的相关情报，附送的剪纸工艺品一张和可以一共入手4只特别精灵的“あいことば”、口袋妖怪立体图鉴用的“口袋妖怪AR标记”。话说游戏中乱战的画面还很有无双的样子。



控制训练战斗收服

←本作中你将控制精灵并训练它，之後与众多对手精灵战斗，然後收服。



熟悉的战斗

→和wii上的作品很像，但是本作中加入了全新的种类和3D的效果。



精灵当主角

←本组中登场的精灵囊括了至今为止的历代精灵，堪称史上最全！



虚拟世界中联合作战

→自己拿在手中的3DS与虚拟精灵和他人的新种类同时进行冒险，多人联机乐趣更多。



全新种类强力登场

←本作游戏中出现的全新种类，外表很是威武，看起来在战斗中实力不可小视，一起期待吧。

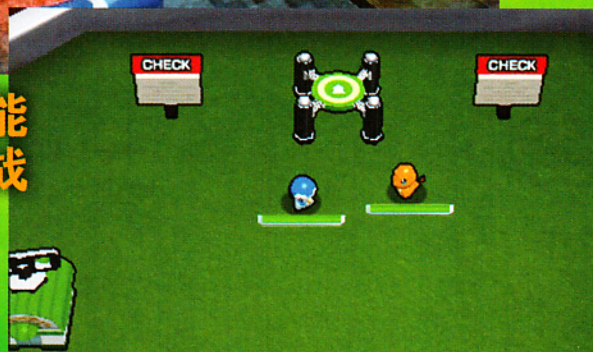


庞大的BOSS暗影出现会是新种类吗

→巨大的身影逼向远处的斗技场，难道他也会加入乱战吗？



←玩家可以自己组装各种口袋妖怪玩具，达到一定的条件后可以来一次场面激烈的大乱斗。



通信功能协力作战

→通信协力作战中和朋友一起游戏，两人协力作战将更加容易收服敌方精灵。

猫耳女王萝莉 一个别想跑掉



PS Portable PSP	本刊译名：女王之门 混沌螺旋		2011年7月28日	
	策略角色扮演	BANPRESTO	6279日元	日语
	UMD	1人	容量未定	17岁以上

本作是将怪物拟人化的新类型策略模拟游戏，将于7月上市。游戏中将会出现大量女性化的怪物，各种性格各种身材，将猫耳、御姐、萝莉、女王等诸多女性控要素一网打尽，可谓是为宅男创造了众多福音。尤其值得一提的是，在战斗中将女性敌人击败后会发生剧情，将故事引入另一个完全出乎预料的方面，这是其他策略模拟游戏所不能比拟的。其中除了有很多大众脸人气动画角色之外，也有部分原创女性角色登场。



阿硫塔卡托斯

CV：下田麻美

在魔法学校中，不论学习成绩、人气还是运动都是学校的老大，但是对完全不把自己放在眼里的某隆却很敏感，每天总在思考的事就是如何让某隆对自己俯首帖耳。但最后却发现自己对女生之外的事情已经完全失去了兴趣。



拉布利拉阿尼

CV：山本彩乃

老家本来是遥远的魔法大陆，但是因为魔法操作失误的原因掉落到次元中，来到了这个大陆。虽然外表上看起来慌张的很，但是一旦遇到大事件却拥有一颗常人所没有的平常心，非常难得可贵。与外表形成鲜明的反差。





舍我取谁 可爱无罪

←这位大众脸是谁就不用笔者多说了，用一句话来描述就是可爱无极限喽。

柳生十兵卫

CV：悠木碧

某天从天而降的神秘少女，随之掉落的还有两把双刀，丧失了之前的全部记忆。虽然有着阳光开朗的性格，但是却总喜欢给周围的亲朋好友起外号，所以大家背地里都对她有些意见的样子。因为双刀的关系，没人敢近身。





剑龙鬼史特拉

CV：阿久津加菜

与其他土里土气的恐龙族不同，非常喜欢流行要素，因此对于次元混乱时可以遇到很多拉风的种族而兴奋不已。表面上很凶悍，但其实内心是提心吊胆的。





九尾狐天狐

CV：たなか久美

万年狐狸精，最喜欢变成人类的模样，为了把世界改造成为只有妖精存在的世界而努力，特别喜欢油炸食品，说话的样子十分趾高气昂，十足的女王。





夏洛洛特

CV：五十岚裕美

身为妖精的她，却是个不折不扣的天然呆，没事的时候最大的乐趣就是凝视窗外（发呆），理想是成为偶像派歌手。





照龙鬼提诺

CV：青木纪子

看似内向的肉食系少女，总是被草食系的恐龙们欺负，不知哪天隐藏在内心深处的肉食系血统终会大暴走。





奥黛丽普拉姆

CV：松嵜丽

既可以进行光合作用、也可以和人类一样饮食的神奇女孩，从植物进化而来，对数字30有着特殊的纠结之处。一边倒的发型区别于其她少女，让大家为之侧目。



限定版大人气



《女王之门》不仅有同捆版PSP主机发售，而且还有可爱的主题手办作为周边同时登场，不过限定版的获得方法要参考官方网站的《女王之门》精美限定版获得攻略。

聖闘士星矢戦記



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：圣斗士星矢战记		2011年秋季预定
动作	NBGI	价格未定	日语
蓝光	1~2人	分辨率未定	审查预定

NBGI近日公布将于2011年秋季推出PS3动作游戏《圣斗士星矢战记》，本作改编自车田正美原作、1985年12月问世至今已26年的经典人气漫画《圣斗士星矢》，以初期经典的「黄道十二宫篇」为舞台，采用以一敌多的乱战动作玩法，让玩家操作星矢、紫龙、冰河、一辉、瞬这5名青铜圣斗士，为了拯救性命垂危的女神雅典娜，勇闯由黄金圣斗士所守护的黄道十二宫，直抵教皇所在的十二宫顶端。



天马座 星矢



←因为本作的背景设定在黄道十二宫篇，战斗中破败的雅典宫殿石柱很是醒目。

五小强之首的不死男

天马座的星矢是本部作品最最重要的角色，身为一名低等级的青铜圣斗士，他因为雅典娜的一次次呼唤而成为了不死之身，在一次次的被敌人海扁之后都可以重新站起来并且搞定对手，应该说他说所有人最不愿意对阵的恐怖存在……





←星矢对我们来说再熟悉不过了，这套最初期的天马座圣衣看着还是很拉风啊！



接我一招 天马流星拳

燃烧吧！我的小宇宙

经典中的经典再临



←盲人状态的紫龙实力可以说是只高不低，这也很符合紫龙一贯的风格……

→本作游戏中还原原作的必杀技魄力十足，儿时有圣斗士的朋友们这下子可要感动的泪目了。



←帅气的外表使得冰河拥有一大批女性FANS，而恋母情结严重的他也让观众印象深刻。



凤翼天翔

←一辉经常在紧要关头及时出现，拯救弟弟于水火之中。



←一辉是宇多田最喜欢的圣斗士，他那从始至终超强的实力让我无比崇拜，不死鸟是永远不会被击败的！



→图里冰河使用的这招是我小时候经常模仿的必杀之一。

钻石星尘拳



仙女星云 星云锁链

←手持锁链的瞬在动画中总是需要哥哥一辉救，不过随着剧情深入他也展现出了自己的实力。

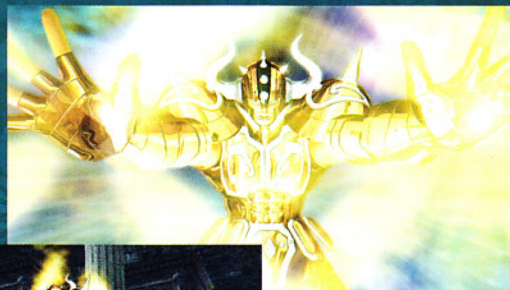


←不知道有多少人和我一样小时候把瞬当成了女孩子，长大之后才发现原来瞬真的是一辉的弟弟，我再也不相信爱情了！



黄道十二宫

黄道十二宫是漫画中最开始的一个章节，为了拯救被黄金之箭射中心脏性命垂危的雅典娜，星矢他们必须在12个小时之内突破由12位黄金圣斗士把手的黄道十二宫，找到教皇挽救雅典娜的性命。还好在黄金圣斗士当中并不是所有人都冥顽不灵，在青铜五小强的不懈努力下最终成功拯救雅典娜，也揭穿了双子座撒加冒充教皇的阴谋，可以说五小强拯救了整个圣域。



←金牛座阿鲁迪巴是五小强第一个需要真正交手的黄金圣斗士。



拥有黄金之名

←黄金圣斗士是圣斗士中最强的存在，即使五小强击败了他们但仍不能改变这一事实，不知道本作之后会不会还有续作游戏推出。

TALES OF XILLIA

テイルズ オブ エクシリア





PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：无尽传说		2011年9月8日	
	角色扮演	NBGI	8379日元	日版
	蓝光	4人	记忆卡容量未定	12岁以上

《无尽传说》是即将于今年9月上市的一款日式风格角色扮演游戏，藤岛康介与猪股睦美共同担任游戏的角色设定，本作首次采用了双主角系统，两位主角分别是人类少年与精灵女王。因为是双主角系统，所以两条游戏主线的剧情会根据玩家选择的不同而发生差异，当一条路走到底时，发现最终主角的结局是"一曲肝肠断、人间何处觅知音"时大可不必惊慌，选择另一主角重新来过时会有新的感受也不一定。

双主角系统的本作中的两位主角，人类少年与精灵女王，虽然身份大不相同，但是二人的气质与眼神却有着惊人的相似之处。



伊巴尔

性别：男
年龄：16岁
身高：165公分
武器：双刀
职业：剑士

著名声优森久保祥太郎担任伊巴尔的配音，头脑聪明、正直善良，但却有些自大，所以有时会好心办错事，对自己的实力有着过高的自信，也会由此产生轻视一切的骄傲情绪，常常让周围的人受不了。

傲慢的双刀流小子



纳哈特加尔

性别：男
年龄：52岁
身高：190公分
武器：枪
职业：枪士

虽然只是第三顺位继承人，但因为从小就投身军旅、功勋卓著，麾下聚集了一群崇尚武力的年轻军官，因而在皇族继承人的争夺战中一举击败皇兄，顺利成为新国王。对邻邦实行武力外交，镇压更是常事。

崇尚武力的大君主

随机寻宝 | 商店建设

在迷宫中通过打怪掉落宝箱已是家常便饭，但本作中会随机在地图中有光标提示宝物出现，这就是新系统之一的"随机寻宝"要素；本作中出现的商店种类很多，有武器、防具、道具、料理、饰品等，可以通过使用金钱、道具的方式扩大商店的规模来升级商店，



寻宝添更多惊喜

随机寻宝系统中，玩家获得的道具或素材都是随机出现的，不知道入手什么、得到更大惊喜也不一定。

宝物点被获取一次后就会消失，而且有可能不能重复刷。玩家必须根据左上角的小地图随时查看宝物的详细位置才行。





经营者的天下

在本作的商店系统中，玩家使用素材和金钱让商店升级的数量并不是固定的，有时会有奖励，让你的商店事半功倍。

双主角新系统大魅力

何处不无双



PS Portable PSP	本刊译名：真三国无双6特别版		2011年8月25日
动作冒险	KOEI	6090日元	日版
UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

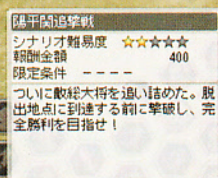
《真三国无双6》的PSP版终于即将在今年8月上市，PSP版以3月发售的《真三国无双6》为基础，不过还是有一些小变动，比如故事模式中可以选择自己喜欢的武将等等。在“战史模式”中，玩家可以使用战役胜利后获得的金钱购买道具来强化武将，强化过的武将将可以更快速地获得更多的金钱，用以强化其他武将。另外，对于玩过PS3版《三国无双6》的玩家将会直接开启所有武将，方法就是拷贝存档到PSP中。

成长系统大改进



战史模式

战役描述准确详细



→在战史模式的战役描述中，不但有难易度、奖励，还有为玩家迅速达成胜利的详细指南。

要素增加更为耐玩



←本作中加入了更多的强化要素，虽然需要花钱购买，但是却让游戏本身的耐玩性大大提高。



故事模式

魏蜀吴和晋融入四国剧情

常山赵子龙

→喜欢蜀国的玩家一定都会对赵子龙特别钟情。



还我汉室江山

←在蜀国的剧情中叙述最多的当然就是收复汉室江山了。

初回特典精美大礼品



虽然目前还没有初回限定特典的详细内容，不过已经透露可以通过下载的方法获得黑白两种不同服饰的王元姬造型，黑白相映、美艳异常。

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、中考也结束啦啊啊

闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

□插画 / 汤米

闯家征集来信：信寄：北京市东城区安外邮局75号邮箱，《电子游戏软件》编辑部收；电子邮箱：DR@vgame.cn。

闯家成员交友录

姓名：前田庆次 性别：男 年龄：31岁
电话：13752266830 地址：天津东丽
自我介绍：我却没有朋友

姓名：口袋飞仔 性别：男 年龄：17
QQ：1156180390 地址：山东淄博五中
自我介绍：任饭口袋迷

姓名：张杰 性别：男 年龄：19岁
QQ：810370225 地址：山西大同
自我介绍：暂无

姓名：杨文杰 性别：男 年龄：18岁
QQ：1172131921 地址：广东佛山
自我介绍：暂无

姓名：王思语 性别：女 年龄：15岁
QQ：330371077 地址：河北承德
自我介绍：口袋太鼓控

姓名：杨小翔 性别：男 年龄：18岁
QQ：1261650004 地址：山东淄博
自我介绍：暂无

姓名：曹通 性别：男 年龄：18岁
QQ：951990513 地址：甘肃陇西
自我介绍：鸟人一只

眼力大考验，以下两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！







●就在我动笔写手札时，高考成绩还没有出来。当然，事实上是第二天出来。真不想看完结果再写手札。真的有可能影响心情的= =。突然发觉，其实高考前夜并不可怕，最可怕的是高考出成绩前夜……新新高三党们这可是前辈的血泪经验啊! T.T

●在我的死缠烂打之下，psp终于入手。当然，这个是花着我自己的私房钱买的。（好吧，那么为什么还要经过家长同意啊！）入手后发现……这个，适合我这种操作渣的游戏还真是少的可怜= =！为此我还特意写了一篇文章来总结我的各种游戏失败史……（这是要哪样啊！）

●明明是夏天但我却在苦等冬天。嗯，《浣熊市行动》。虽然，我这个期待真的是一点都不诚恳的说。看看Leon更加水嫩的样子不是也挺让人心情愉快的么。Hiahiahia~~

●昨天把《加勒比海盗4》看完了。还是花了钱去电影院看的3D。回家路上的阵阵头痛告诉我，续集什么的，果然过了3集之后就全是挂羊头卖狗肉的货了！这个剧情也太对不起杰克船长了！



高考结束 艾德桑曼利



【信件相关情报：普通灰色信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+300期回函卡+一封信】

安闲铃我又回来了，大家有没有想我呢……这还要感谢老妈无私贡献的20张邮票……好，回归正题。

话说在299期时，内张磊哥的照片着实让我们震惊了一把，因为我们班有一位名叫X磊的外号便是磊哥，于是乎，当磊哥看到内张照片时，整个儿人都石化掉了，三秒钟后进入了XSK状态……从此，磊哥的故事名扬四方，磊哥的音容笑貌深深地刻在了我们心中……磊哥也因此获得更多更响亮的，如“纯爷们儿”、“肌肉男”的外号，可喜可贺。

前几周，咱还在班上和同学一起玩打砖块，在一关VERY HARD的难度，被我们同学称作“不死几次就过不去”的关卡，本人仅用一分钟，流畅华丽的S级示范通关，咱们班内同学，内嘴，完全成为了“呐喊”状，从此后，我也收获了一个响亮的外号“BUG”。

暑假不出意外会入手3DS，在黑白资料片没出之前，《剑与魔法与学园》、《塞尔达传说时之笛3D》必定会入手一作先熬过暑假，不过塞尔达我很纠结，因为我既没玩过前作也看不懂日文，美版应该入手可能性较大吧。

300期汤米的漫画很不错，也算是一种鼓励吧，一定要在闯家硬挺下去哦，这是约定！不知小编们看到信中的铅笔稿没，喜欢就留下吧，虽然我和望月命同龄，但我更擅长铅笔画，总觉得用彩铅笔上色后感觉很怪（其实我技术不是很……）希望画没被抹脏……暑假一定会去汤米的微博向汤米请教绘画的！一定！

最后，也灰常欢迎小沛在暑假时来和我一起联络口袋，也欢迎“伪宅”赤银来和我一起联络新番，话说在暑假，一定要把没看的新番补上啊！没玩的都爆机啊！（PS：我们这神马狗屁学校啊！端午节居然只放一天假！丫的！别跑！我剁了你！！）

——湖北武汉 安闲铃

艾德桑曼利：我们端午也放假了，放了3天。当然，放完假马上就是高考= =！！孩纸你就乐去吧！我宁可一天都不放啊啊！高考神马的……去shi吧！

蔬菜汁：拿磊哥开玩笑，小心真磊哥生气~很久不见了，小安闲，上次有个叫望月命的小朋宇还打听你的联系方式来着，这次看到的话请你联系我，我把她的联系方式发给你，你们口袋迷要多交流啊。

小沛：磊哥就是磊哥，赞！

赤银：暑假新番必须是《魔乳秘剑帖》啊还有《七矿》。

肥皂：没想到还有这么拉风的外号，BUG！

宇多田：咱在编辑部玩游戏的水平也是相当强的哦~

莫邪：这位读者玩游戏很厉害啊~继续努力吧！

不光是和望月同龄，而且性格也很像呢！不知道谁玩游戏更厉害呢？



【信件相关情报：一样的牛皮纸信封+一样的两只黄鹂鸣翠柳邮票+一样信纸的两封信】

杨小翔：“1994年，那时的我还只是一个不满1岁的小baby，现如今已经是18岁的小伙了，可以说我与DR是一起成长的，尽管我遇到它是在2010年，有种相见恨晚的感觉，94年啊，远目。入手的第一本DR便是300期，总体来说，300期给人的感觉很有新意，让人眼前一亮，就是这种感觉！点头。以前的DR都是看死党鲁鲁修的，而且我对掌机的认识也是从他开始的，300期之前我只看了十来本，不过300期之后我可是不会落下一本的……我在DR在，我亡DR还在……闯家是个有前途的地方。”

叛逆的鲁鲁修：“各位小编好，我是叛逆的鲁鲁修，自从300期之后我就想动手写一封信过去了，时间过得真快啊！转眼间就已经到了2011年，电软也到了300期，记得最早看到电软的时候还是05年，而现在已经到了300期了，真是让人激动啊！所以必须要写一封信寄过去，要不然没法发泄内股子兴奋劲了！……我现在还没有本世代的家用主机，因为我总是把钱都花在掌机上，惭愧啊……不过当我看电软的时候，我就感觉享受到了玩本世代家用机的快乐！电软还真是神奇啊……”

——山东潍坊 叛逆的鲁鲁修&杨小翔



艾德桑曼利：露露胸同学你好。小翔同学你好。二位300期以前的故事看起来可以脑补了呢。（哈啊！）时间过得好快呢，距离2012就剩下一年了……赶紧买电软吧少年！

蔬菜汁：杨小翔和新时代好青年鲁鲁修，还真是神奇啊……

小沛：内骨子兴奋劲，还真是神奇啊……

赤银：电软，这本杂志，还真是神奇啊……

肥皂：滨海中学是个好学校！还真是神奇啊……

宇多田：写信居然可以这样组团……还真是神奇啊……

莫邪：楼上你们差不多一点！每次都这样我都没得选择！还真是神奇啊！哼！

人生何处不基情！祝福你们！



湖北武汉“口袋迷”安闲铃小朋友为杂志特别绘制的3DS冥想图

●感觉到了2011年后，专题策划的内容特别好找，因为有很多系列大作都在今年迎来了“周年庆”。后来我找了一下其他方面，竟有数百条之多，像什么：辛亥革命100周年、冷战结束20周年、日本黑龙会成立110周年、清末大太监李莲英逝世100周年……

●美版《生化危机 佣兵3D》终于入手，每天都要和宇多田联机打几局，乐趣无穷啊。我觉得这应该是3DS上最好的作品了，可惜联机没有对战模式。

●单位某同事喜得贵女，恭喜一下。小小沛的诞生计划也在酝酿当中，希望来年也能被恭喜。

●《街霸4AE版》发售之后，宇多田经常与我切磋，并且还带一点儿彩头，于是我每天都有免费冰棍吃了。

●蔬菜汁养了一条小狗，照顾得特别细心。因为它胃口不好还特意给买了钙片，经我亲自鉴定，钙片真的很好吃。

●本月除游戏外关注焦点：唱红歌、6月23日大雨、郭美美、锋芝、某县领导视察PS图……



2011，无数的周年庆…… 小沛



●这次被汁叔和某美编同学算计，手札只给留了这么巴掌大的一点地。这是对善良群众言论自由的一种侵犯啊！通过学习《建D伟业》这一伟大精神教材，我感到我有必要提出抗议和深切的谴责来挽回俺的利益！感谢国家感谢党。
●这个月由于交了最后一次大学学费而盆干碗净，不得已还找小萝莉借了五只羊头。果然，借债的日子不好过，想买的东西没钱买实在心痒痒啊。但愿资金状况能够尽快回复过来，早日恢复电软债主的身份。
●E3之后业界一下子都软了，或许是在为了TGS蛰伏吧。让我们期待今年9月的来临，好多期待的大作啊！攒钱ing



有些人死了他从未活过　赤银



【信件相关情报：小男孩拽着小女孩的手一起傻傻的样子的精美信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+298回函卡虽然没有附带信纸但是写了密密麻麻的回信】

头像部分写着的话：只有穿警服的登记照，你敢要我也不敢给，机密！右边的信息是寄礼物的，要自杀式袭击请出门右转，轰炸空军基地和海军大学，谢谢。

正文：高中买了差不多两年的DR，那时候熟悉的小编就是小沛、七曜、猴子、弥可、蔬菜汁还有也想不起来了，在高二投过稿，不过没发表，回函倒是每次都登，一年没见，你们还好吧？现在在警校读书，没什么机会买杂志，这次看到了就买了，就是想告诉你们，想你们了，想你们给我写东西的高中时代了。我好久没接触家用机和掌机了，能写点别的不？最初写回函的时候，还没玩过TVGAME，小沛还觉得我后来去店里蹭游戏玩的行为很……再就买了PS2，玩了一个暑假，高中嘛，你懂的，开学了就没再玩，只是一期一期的看DR，从月刊到半月刊，高考结束把所有的课本、复习资料搬回家，六摞书有7、80公分高，有一摞就是DR，老爹看着六摞书说，"这游戏占了你六分之一的高中时代，一本一分的话，都能多考50分啊！"事实如果这是这样，我都能进武大了，无奈，山东的文科线太高，离一本线差那么几分，老爹又愁了，就在最后一个志愿里填了每年都没有人报的学校，说是保底，再加上拜观音的时候，庙里很多警察，我顺口来了句，"这是在拜警察啊！"在八一建军节那天收到了警官学院的录取通知书，稀里糊涂的就套上作训服开始军训了，一年的大学生活，在警院的大学生活改变了我很多，学校小而且很偏，好在设施都很好，新校嘛。警校毕竟不同于其他大学，仅次于军校的严格程度，虽说毕业出来跟普通大学生一样，没法直接进公安队伍，可也是穿了警服的青年大学生。

我们大队长规定，大一不许带电脑，没有上网的机会，警院的一日生活制度加上变态大队长管得我们没有自由时间，与外界交流的时间非常少，本想这样也好，接触人少，面对事少，应该会轻松些，可现实是，有人的地方就有政治，就有勾心斗角尔虞我诈，在其位谋其职，身为学生干部，又是警院的学生干部，除了工作，还有许多事去做，面见领导，深入群众，已经觉得在向本来痛恨的那类人慢慢转变，成长是要付出代价的，如果在你的概念里，承认就是可以拿自己的身份证进网吧，就是可以跳过网游的防沉迷系统，就是可以玩限制级游戏看限制级电影，还理直气壮说，"我可以！我都成年了！"的话，孩子，那只是代表你来到地球18年而已，代表不了什么。

成年，是生活能自理，以自己的劳动为生活来源，独立承担法律责任，独立面对纷杂世界、黑暗社会、深刻人性和自己肩上的那份重任，你，真的成年了吗？

——湖北武汉 楚明溪

艾德桑曼利：身为一名标准未成年人表示压力很大。
蔬菜汁：楚同学的话真是让人感慨万千，还有，你开头那段笑话太冷了，寒得我直起鸡皮疙瘩！
小沛：成年以后的事情啊，越长大越孤单但是真的~
赤银：很遗憾，在这里看你信的已经不是你记忆中的那些人了。
肥皂：楚同学是个好同志、好干部！
宇多田：警官大学的同学就是有见解啊~
莫邪：我怎么感觉楼上你们说的好假啊啊啊~

小心大队长，他可能也看电软哦！



【信件相关情报：普通牛皮纸信封+长信一封】

在下忧雨，好久没有给闯家写信了，但其实一直关注着你们的，在博客微博贴吧经常留言"嘎嘎嘎嘎"的就是我喽……马上就300期了，粉是期待，（对了，艾德桑曼丽，原来我好久之前就在电软的交友上加过她QQ，但是一直不知道她就是艾德君，一次看此人上线，不认识她就进她空间"偷看"，原来她就是艾德）但是高三党很害怕，因为300期到来之日就是我等高考之时，300期来的越快，那个破高考也就尾随着来了，也许这是高考前最后一次写信了。但是299期时，我打算把我的电软照片发给你们以表偶的忠心不二，102~299期，再之前的就木有了，年龄在这呢，再之前的还真没买过。

赤银的模型好想全部抢过来，小熊的正版也顺便拿走，对你俩各种败家行为表示羡慕，话说你们招高中毕业生吗？高考完，我打算直接杀过去。

肥皂，我感觉你比较低调，平时要多活跃活跃啊，微博上的头像是你本人吗？是的话像我一同学，他也特喜欢FPS游戏！顺间冒出来一个想法，难道玩FPS的男人都长这个样吗？肥皂请无视我的存在吧！到了我最喜爱的菜汁了，毕业放假时，我也想要"山口山"征程，你要代我啊。还有，今年不来个小菜汁吗？像七曜一样，有个小孩乐趣无穷啊！……）

——吉林长春 忧雨



艾德桑曼利：很抱歉，这封信由于网络问题没能发送给艾德君，所以暂时由蔬菜代笔，还请各位读者原谅。



蔬菜汁：忧雨，学习、亲情第一，其他都是次要！不管怎样，当着家长一定要给他们这种假象！敌我关系复杂！我忙的要死，带不了你！



小沛：高考真是不堪回首啊~



肥皂：这是FPS菌的作用。



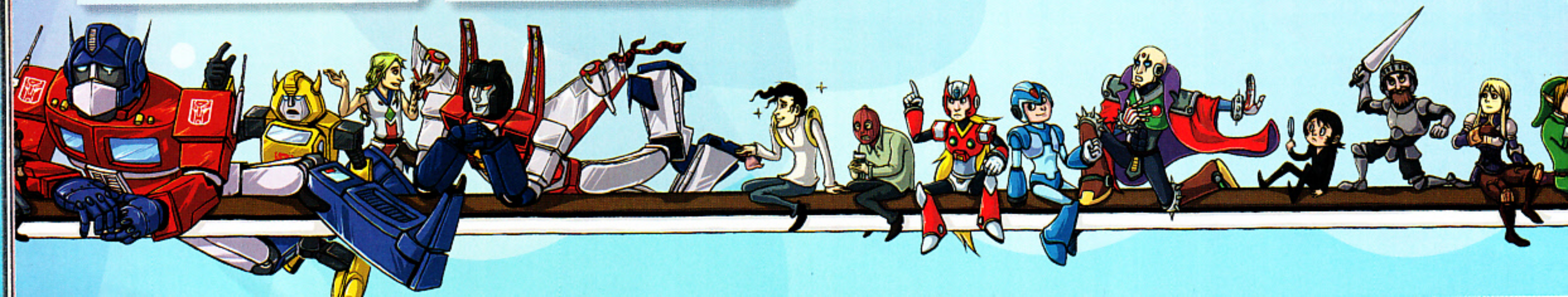
赤银：能做到的话就放马过来好了！不怕shi的话……



宇多田：你敢过来的话，甩你一脸鼻shi！
莫邪：楼上俩人真恶心！甩shi离我远一点！

练功走火入魔、就会把别人的代词搞错！







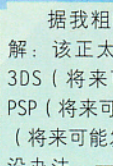
【信件相关情报：普通牛皮纸信封】

你们好啊！我是Mr.Bared，各位也可以叫我无聊先生、真无聊先生（个人认为这个名字比较洋气一些）感谢各位能闲着没事之时来看咱这写得莫名其妙乱七八糟的信。打个广告，哪位闲着实在没事可以关注咱的新浪及腾讯微博，“真无聊先生”。

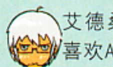
话说咱在写信之前一直很犹豫，没办法，我是一名无聊的PC党，只有GBA、NDS与一直不知道咋用的PSP——别误会，全是模拟器。以及一台ATI4800的老电脑，平时只能靠一堆模拟器游戏与一堆无诚意却出在PC上的游戏过活（话说生化4的PC移植版很烂啊！先不说画质，光是它的键位设定就很无语啊！要把整个右手旋转90度才能按到键啊！）不是咱不想买游戏，而是老妈的必杀“玩物丧志”四字咒太猛了，威力无限大、范围无限大、命中率100%，无视防御附带“良心有愧”状态。到了咱能买游戏机时，XBOX1080都能出了，话说咱支持叉箱，因为咱喜欢美式的ACT与FPS游戏，（像你一样，皂哥！）……每次感到不爽，咱就到《GTA》里去打警察，《COD》里虐X罗斯、X联、X南人，《虐杀原形》里扁异形，《2K11》里大胜对方，实在不行就用愤怒的小鸟压死那些绿猪！如果哪天疯了去玩宅向游戏，叉箱上边也应该有。毕竟为了拉拢日本宅男，微软可是下了不少功夫。

据我粗略统计，咱班上（菜汁注解：该正太14岁），咱班上共有3台3DS（将来可能会发展到5台），4台PSP（将来可能会发展到7台），1台PS3（将来可能会发展到2台），没叉箱360，没办法，一群有钱没事干的家伙……值得欣慰的是，他们的成绩没一个比我好！哈哈哈哈！（咱可是全年级前50啊）他们全都是三位数。当然这主要是他们都是群厌学的家伙，就把时间都转移到游戏上，还是咱爸说得好：“学习时认真学习，玩耍时痛快玩耍。”

——四川成都 Mr.Bared



艾德桑曼利：其实我也一直很喜欢ACT游戏。但是无奈操作忒渣了。所以说，GTA里基本上是被警察打，虐杀原型里基本上是被小兵灭……



蔬菜汁：额~老妈的必杀技和还附带状态伤害啊。



小沛：文章既有数字统计也有游戏的介绍还有技能描述，很专业。



赤银：初中时一直是年级前十，那时家里只有一台小霸王。



肥皂：文笔流畅，简单易懂，确属上乘，前途无限！



宇多田：不爽就去《GTA》打警察啊？这……汗下。



莫邪：PS3啊啊啊360啊啊啊，你炫耀什么啊啊啊！



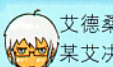
无聊先生其实是个很有意思的人~



【信件相关情报：看似普通但是又深情款款而且还含有很多隐晦措啥一般人不一定能读懂的300期电子回函】

咳咳，没想到只是第一篇的信就被登上去了，而且还是比300期还重要的301期==吾辈觉得好羞涩=肥皂兄不要那么惆怅，其实乃不是那么没有存在感的，至少不是编辑部最没存在感的，你看，你都有了自己的属性，而沛叔我连提到都没提哦，完全就是被我忘掉了哦……咳咳，沛叔你也不要生气，我绝对不是因为你把我的“鹏”打成了“朋”而报复你的……另外菜汁叔，你问我什么是WS？就是乃在看喵片片时，脸上的内种表情，嗯，你懂得。想买一台360，不知道到2012年会不会降价，话说各位的高中成绩怎么样啊，刚刚月考完，成绩惨不忍睹的人默默提问。嗯，先就这样吧，咱去好好学习去了，学习才是咱的唯一出路。嗯，没错，就是这样（果然内心还是希望这次也可以登上）

——江苏宿迁 眼镜是灵魂



艾德桑曼利：明天出高考成绩的某艾决定改姓亚历山大。高中神马的它就是个悲剧！另外，孩纸你没发现么，最没存在感的真不是肥皂！你猜是谁～！



蔬菜汁：第一次投稿的话会有优先权。而且我什么时候问过你什么是WS啊？那种事情根本不需要问吧喂！而且你怎么知道我看XXXX的时候会露出那种表情啊？恩哼，最后一件事是，内个，把你的名字打错的人好像是我，这根本不重要。



小沛：打成朋的不是小沛我啊！【瞪楼上】



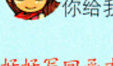
赤银：也想买只360，不过目前要各种攒钱，争取年底全制霸。



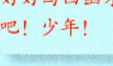
肥皂：谢谢眼镜小弟的安慰，嗷嗷嗷。



宇多田：先过了2012年再说其它的东西吧。



莫邪：楼上！2012过得去的话，你给我买一台，就这么定了！



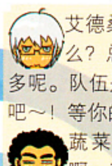
好好写回函才是唯一出路，相信我的话吧！少年！



【信件相关情报：大周印刷白色信封+不周寻常的义务兵信件专用三角章+299回函卡】

小沛哥，事都还曾记得我这个软饭？一年的时间过去了，当年的热血小昂已经走出校门，投身到火热的军旅生涯，哎，时隔一年再次捧着电软，有点陌生，那些熟悉的人们都不见了，新的小编让我很茫然，他们是谁？什么时候来的？我我一切不知，哎！入伍快半年，越发的感觉自己落后了，知道的东西越来越少，可是在部队里，却认识到不少在外面无法认清的事实。也从一个幼稚的学生成为一名成熟的军人。

——山西大同 张杰



艾德桑曼利：难道是选信的偏重么？总觉得阎家里的军人兄弟好多呢。队伍是个大熔炉！好好锻炼自己吧～！等你的继续来信！这是约定！



蔬菜汁：一年前的话，我在啊，我是老人啊啊啊啊。



小沛：我也是老人啊啊啊啊。



赤银：新人我是一年前的四月来的，虽然当时用的是别的笔名吧。



肥皂：好吧，新人肥皂来鞠个躬。

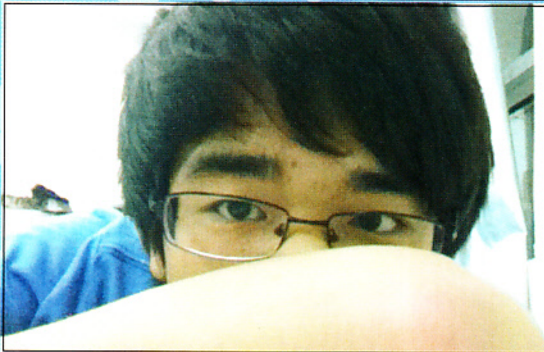


宇多田：……额，新人宇多田……嗯，笑一笑。



莫邪：你们适可而止一点！新人莫邪见参！赤银我比你来得早哎！

去年今日此门中，人面桃花相映红~



●这期继续研究《如龙 终章》，还和以往一样这游戏主线才是开胃菜，真正的东西都在主线之外，不过本作白金没压力……

●在读者小艾的推荐下我玩了玩“你画我猜”这个网页游戏，谁知到一发不可收拾，这游戏太有意思了，很多时候都会逗得你笑出声来，比如我就把一个兄弟画的蝗虫猜成了钢管舞，被房间里的玩家一通嘲笑……

●传言PSV将于11月4日发售，如果真是这样那11月绝对是我的受难月！

●突然想说几个很多人喜欢而我却不怎么感兴趣的东西：星球大战、骇客帝国、马里奥、口袋妖怪……目前想到的只有这么几个。

●前几天和菜汁打球发现自己体力差到自己不能容忍的地步，我有罪！

●23日北京突降暴雨，各种大各种淹，果然外星人终于决定攻过来了么？快来绑架我吧！快来研究我吧！快来把我变成拥有超能力小熊吧……

●记得今年的某一期杂志中我还表示要在年内争取白金数量突破50个，可是最近咱很不好意思的发现我已经提前完成了这个目标……

●3DS的种种设计缺陷在我和小沛火眼金睛下逐个暴露出来，我们表示很生气，后果……就是我们很生气！

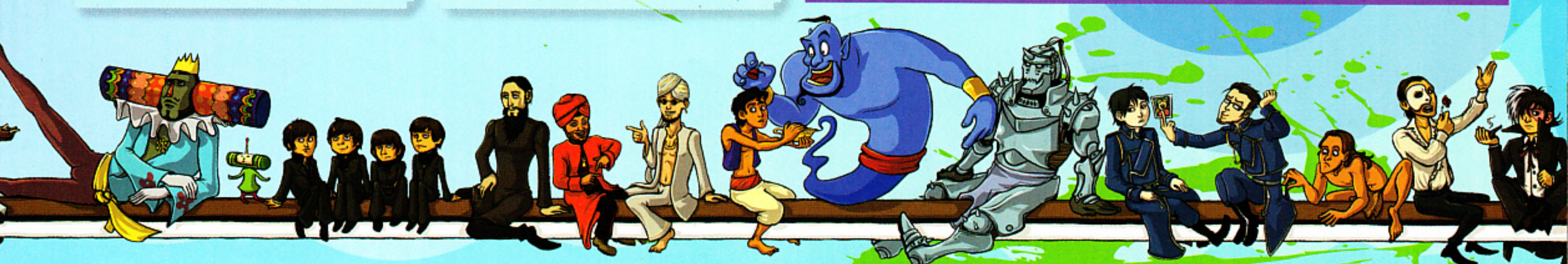
●编辑部的各位同事在我的感染下难道要开始走入支持正版游戏的阵营当中了么？至少现在某美编和肥皂均已表示从正的决心，可喜可贺啊！

●KZ3新DLC有我在前作中最喜欢的拉帝克学院，回想那时用火箭炮炸重生点的敌人真的很爽，加分的滴滴声不绝于耳；另外我终于把《热力追踪》DLC奖杯全搞定了……



宇多田

生于忧患 死于安乐





【信件相关情报：可爱的卡通信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+300期回函卡】

你们好！一个月内的第二封信，昨天刚拿到300期，内心有点小激动，《永远的毁灭公爵》真要发售了吗？真的么？会不会再跳票下去啊？话说汤米的漫画很给力啊……300期的眼力大考验真是坑爹，找到死也才找到3处，真不是人玩的，另外还有一个建议，错别字还是能少则少……

NGP大概卖多少钱啊？比PS3还贵的话肯定没人买，游戏都是PS3的缩水……好吧，期待的300期已经买到了，等400吧，也就……再过5年左右嘛，最后，再一次祝电软越办越好！这种客套话不说也罢，大家都懂的，字很潦草，见谅！

——浙江嘉兴 菜汁他弟弟沛子他哥



艾德桑曼利：汤米是个好画家！嗯！眼力大考验神马的，我真的每次都略过了，找茬一类的游戏，我对这东西真是苦手！

蔬菜汁：我嘉兴哪里来的弟弟啊？我怎么不知道啊。

小沛：嘉兴还有我哥？乱弹琴~乱弹琴。

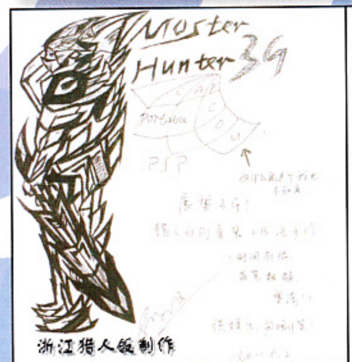
赤银：上边两个老不正经的没回答人家问题啊，毁灭公爵真的发售了。

宇多田：我继续，NGP（PSV）不贵，可以接受……嗯。

肥皂：错别字真是害死人啊……

莫邪：沛子他哥啊……笑而不语。

我们400期见，少年，你要坚持到那一天啊这是约定！



浙江猎人鲸制作


甘肃读者曹通的手绘

●初次见面大家好，我是小紫。从一个普通的读者到现在有机会在这里工作，小紫我超激动的说。刚到这里什么都不熟悉的自己在大家的各种帮助下也渐渐成长了起来，在此向大家拜谢。

●虽然现在的小紫能力还不是很强，但向大家保证以后一定会更努力的工作和学习，以便为大家带来更精彩的东西。后面会有小紫的专栏和攻略奉上给各位读者，以后还请大家多多指教了。

●某天和赤银、宇多田一起联机玩《怪物猎人》，果然是高手啊，看的我那个激动！小编我之前可是都没有两个人以上联过机的说。

●来到北京后发现和谐的皇城脚下租房贵到小紫我都不、不、不、不可以接受，租房+吃饭+地铁就是笔不小的开支了，不是说有保障房、廉租房之类的么？看来真的是成传说了……（在小编我的家乡能租两室房子的钱在这里只能租到一张床，还好小编我平时对于吃住没什么要求）

●小编我在游戏上是个RPG迷，对于RPG非常的喜欢，之前发售的《啪嗒砰》自然也是不能错过的，可是游戏不久就发现自己根本按不出召唤来，试了很多次都不行。难道自己就这么没有乐感么，大家要是有什么好的方法请告诉小紫，提前谢谢大家了。

●继301期中肥皂对于E3光环的预测达成后，在302期小沛的手机中如此写道“天气热啊，下点雨吧”没想刚过一天便下到可以去故宫看海的地步，这里果然都是大神的说，以后要多关注所有人的言论了，出行买彩票可作为强力参考。

●在这里我终于尝到了从高中时看电软便期待的“油泼面”果然超好吃的。



初次见面，大家好！ 小紫

●这段时间忙得事情不多，但是有件事情是绝对要在本期手札里提及的：猴子的好兄弟、曾经的电软编辑菜团，终于在6月结婚啦！而他人生的另一半也是电软的美编姐姐哦，两个人走到一起真得很不容易，如今修成正果，步入人生最庄严最幸福的殿堂，这一点真是令猴子欣慰不已，因为猴子一直拿菜团当自己弟弟看，菜团也很敬重我这个当哥的，所以，他的婚礼我哪有不出席的道理呢？啥？婚礼在哈尔滨办，好吧，买好周五晚上的火车票，周六早晨到，周日晚上回，无论如何我弟的婚礼我是一定要去的！

●……命运总是出人意料的残酷。在那个星期五，由于记错了时间，当猴子感到火车站的时候，列车已经无情地开走了。没办法只好改签到周六，于是，本猴完成了人生的一大壮举——在30小时内完成下列任务：从北京到哈尔滨，参加婚礼，之后再连夜坐火车赶回来在周一上午准时上班！

●在这一天两夜的时间里，只睡了4个小时左右，而且在婚礼现场，要以精神百倍的状态出现！灭哈哈哈哈哈，我终于做到了！不但成功地出席了好兄弟的婚礼，而且还“升堂拜母”，被菜团的母亲收为干儿子，从此我跟菜团真的是兄弟了啊。这次意外而仓促的哈尔滨之行让我感触很深，虽然没有去中央大街，没有吃马迭尔冷饮厅，没有买秋林的红肠列巴和格瓦斯带回来，更没有去松花江那边的太阳岛玩，但是，我并不遗憾。美丽的哈尔滨，我还会回来的（下次还是坐飞机来吧，坐火车真受罪）。



哈尔滨你好，哈尔滨再见

猴子



【信件相关情报：灰色牛皮纸信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+应聘书一封】

说实话，我买第一本电软是299期，在书架上突然看到了电软，觉得名字熟悉就买上了，翻开看了看，觉得有些地方可谓精彩，但是在游戏方面有些无聊。

晚上我想起来了，我1995年出生，但是98年我就开始玩游戏了，小霸王学习机上的《超级马里奥》、《魂斗罗》、《索尼克》等，在上小学一年级时，我找到一个游戏大厅，里面都是94年的索尼PS（在看300期时看到了那个机子，泪流满面），从小学一年级开始，我一有空就在那里玩游戏，人多没机子时，我就看游戏杂志，我看到过电软卡通的封面，内容灰稀记得，等到了后来，还是在游戏厅里，有几个学长在研究电软，我当时觉得真好，以后要天天看这书，可是有钱都玩游戏了，时隔今日，我才买上这书，在这期间，我有了自己的PSP，有空就想游戏细节，因为母亲不让玩，每玩一个游戏都反复地玩，找不同之处，很想把自己的体会转为文章，有经济回报是一件多么有成就的事啊！

应聘还有其他原因，父亲16岁就开始挣钱了，那么我也不能败给他，虽没家父那样能吃苦，但是有笔杆子，有思想，还有一个原因就是母亲对我要求严格，只许在周末可以玩一到两个小时游戏，因为在她看来，这是不务正业，没有出路，我想，有了份工作，可能会改变她的看法。总之，如果我将得到一个游戏评价，或者解决问题之类的工作，我会努力做的完美，这是第一次应聘，笔锋较乱，请多包涵。

——内蒙古呼和浩特 16岁的王昊


艾德桑曼利：有这样让家人认同的心，是很好的。我觉得做游戏攻略这个方向不错。而且，如果文笔可以的话，不妨试试把游戏流程写得像小说一样。顽张吧少年～！


蔬菜汁：很遗憾，王昊小朋宇，我联系你QQ却联系不上啊。

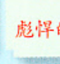

小沛：不过16岁还是好好学习比较好，也欢迎一起交流。


赤银：嗯，16岁……比电软小一年呢。祝你成功。

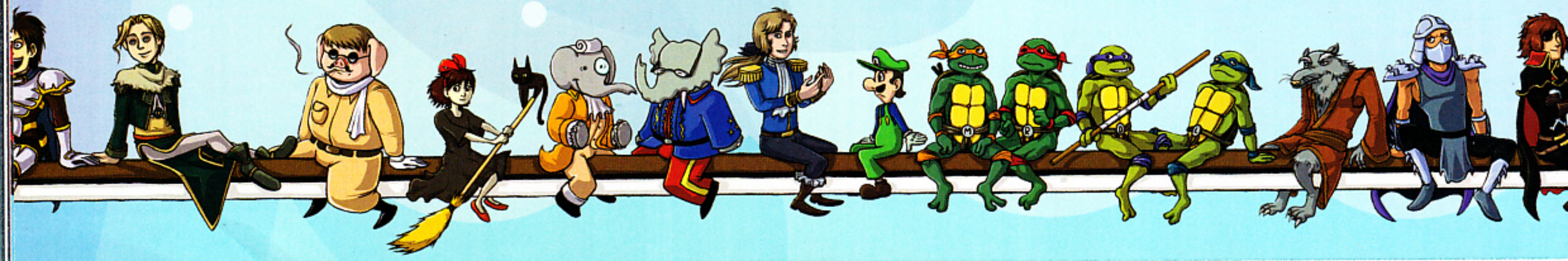

肥皂：说的很中肯的样子，有意思的少年。


宇多田：小鬼很厉害啊，3岁就开始玩游戏了，和我一样。


莫邪：嗯，解决问题的话，代班龙哥好了，【偷笑】。



彪悍的16岁少年！



北京跑车俱乐部

BJ-Roadster Team

北京超跑俱乐部入驻闯家



玩家无处不在，我们都是80后！

身为80后的我们，从小就开始玩小霸王，也就是国外任天堂FC的山寨版，随着科技和信息的发展，越来越多的年轻人开始了解到真正的原版游戏机，开始接触SEGA的世嘉，SONY的PS，任天堂的N64，直到现在，游戏已经被越来越多的人知晓。





其实，北京跑车俱乐部里的会员，都是十分喜爱游戏生活的，都是经历过赛车游戏而了解了跑车，从而到了拥有，游戏给人们带来了欢乐并且也激励了人们，让人们从虚拟世界的拥有奋斗成为现实的拥有。



随着现在科技的发达，任天堂的WII开创新理念，使得更多非游戏玩家加入到这个群体，也激发了更多人内心喜爱游戏的热情。现在的游戏机设计的越来越时尚，使得很多青少年不仅为游戏且为拥有一个很时尚的玩物而买账。







这里 BJ-RT 与电软一起 与各位玩家一起分享 我们对游戏的热情与理解



电软官方博客 留言摘录

时间的终点

高考结束了，最近初三他们也开始中考了，说实话闲的无聊蛋疼，天天一个人玩游戏，反而怀念起高中一群人在宿舍的热闹劲和那种忙碌又憧憬着美好生活的感觉，这次假期其实并没有以前想象的那么好，反而有些压抑，果然苦中才能感受快乐的真谛…………话说每次杂志总能看到海K一脸幸福又炫耀自己丰满的感情生活，每次都能看到有读者说自己啊～我终于有了女朋友，这时我真想把杂志拽宇多田脸上，我的初吻在哪里？！我也想要！我好寂寞……再话说错别字这个事情，最近依旧闲的蛋疼，没事凌晨看盗墓笔记，以前是在厕所看鬼吹灯，那个错字多的……我都以为是盗版书了，电软最近错字少很多，不过还是存在，比如301期中肥皂手札第二条里“速度与激情是不好电影”的部，这很容易造成歧义的，记得从前也有明明是WII的却写成PS3平台上游戏的情况……再再话说刚完生化五，刚开始有个金发美女被嘴里放了寄生虫，还以为会救了她，结果脑袋都被打爆了，我那个心痛啊，就像丧尸围城2中最后女主角之一被爆头郁闷了好一阵子

蔬菜汁回复：

为了和读者搞好关系，有话题可聊，最近我也去追看了《盗墓笔记》，结果好几次都听着听着睡着了，另外八个卦，华尧老湿也是《盗墓笔记》fan，他喜欢听周建龙版~

七夜聽雪

各位小编们、大家好！作为一名伪DR饭、这还是第一次给你们留言呢！说不伪也不行，因为我是从06年才开始看电软滴~~比起很多闯家里的淫们、我表示鸭梨很大...

对了菜汁、本淫作为一名无双饭，非常关心无双6的消息。因为家里还没入手一台次时代主机....所以杯具的表示玩不了356... 听一些消息说、356要移植到PSP上？不知道会不会像355在PSP上那么杯具……当然、比起PSP版的356,我还是更期待PSV上的，那画面，强大啊！

还有啊、看了E3上DMC新作的演示，表示不知道说什么好。蛋定他如此的颓废惹来我们的不满，C社居然弄个什么变身系统出来、让他变成以前那帅气的白发小子....但我还是不喜欢着黑发的、再怎么变，他那猥琐的貌似被人打了一顿的样子已经刻在我心里了...

同样，无比期待COD MW3，战地3，战争机器3……话说全是三部曲、都是巨作，如此给力的游戏，说什么都要玩！就算没家用机，也要在PC上或电玩店里玩到！话说我已是高3滴了，很希望明年高考后入手自己的次时代主机！菜汁把你那祝福电波向我发射吧！

最后，国际惯例的祝福！DR已过了300，希望它一路走下去，直到我们的孩子出世（－ －），到时候我还要让他们来看DR呢！出吧，出吧，一直到1W期+最好....啊，代我向所有编编们问好啊！

蔬菜汁回复：

祝福电波发射过去了，注意接收哇啊啊啊啊~

龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

Q 菜叔，301期电软里说的挑战数码在中国是不是一定要高学历才能参赛。查不到啊，只是查到一些关于比赛内容，获奖人群的信息。能查到就不用问您啦。如果“挑战数码”真的要高学历才能参加比赛，那就太不公平了。有多少游戏制作人小时候都是不爱学习的。（我将来也会是其中之一）菜叔，给你说说我心中想制作的游戏：《赤种杀机重制版》，《电锯惊魂OL》，《正版危机》，还有收购大宇的仙剑系列……

——广东江门 JIGSAW



A 小J,我把挑战数码时代的详细情况写在下面，供你参考：“挑战数码时代”是面向综合大学及艺术学院学生的电子游戏开发大赛，是电子游戏行业公认的顶尖级比赛。比赛由英国阿伯泰邓迪大学（University of Abertay Dundee）主办，每年六月至八月，来自世界各地的天才学生将汇聚苏格兰，在九周的时间内开发游戏，并接受业内专家的指导。许多“挑战数码时代”的参赛者目前都在业内著名公司工作，如Rockstar North、艺电（Electronic Arts）、Codemasters、Rare、Realtime Worlds、微软（Microsoft）等。此外，“挑战数码时代”项目还产生了六家由学生建立的创意公司，他们通过“挑战数码时代”比赛获得了外部投资或者商业合同，从而打造了自主创业的一片天空。

如果你是在校大学生，如果你的四人团队拥有良好的创意、优秀的技术和美工，我们欢迎你于2011年4月3日星期日前在比赛官方网站（http://www.daretobedigital.com）注册并提交作品，接受来自全世界的挑战！我们将于4月组织面试，中国赛区最终胜出的团队将赢得免费前往苏格兰的机会，与一名苏格兰学生组成五人国际小组，在为期九周的训练营中完成最终作品，并在“挑战数码时代”总决赛中接受业内名家及公众评审员的评判。经过激烈角逐，最终获得“挑战数码时代”总决赛前三名的团队将赢得奖金，并入围英国电影电视艺术学院大奖（BAFTA）视频游戏类奖项（Video Games Awards）“最有才华新人奖（Ones To Watch Award）”！——虽然已经过了时效性，但是如果你有兴趣，欢迎你关注以后的比赛。

Q 《战国无双3Z》中的大红稀有素材的拿法，如果不用“创世演武”还有别的方法吗？越多越好。

——天津 前田庆次



A 庆次你好，我们先来回答你的问题，“创世演武”模式下，据点兵长有很高几率掉落，出兵点附近的箱子也有几率开出。在“创世演武”模式下是最容易开出的，其他方法即使有的话也没这个好使。另外，庆次，我是代班龙哥蔬菜，不是真正的龙哥，之所以这么说，是因为这次又收到了你的来信，很多话在闯家里说不清楚，他们才留给我一行的空间，根本就有很多想说的话来着，就占用一次龙哥热线来做个了结吧。三十几岁的人还在怀揣着一颗游戏的心，确实很少见，也难怪如你信中所说，感觉周围没有一个谈得来的朋友，那么你好好在游戏的世界里寻找快乐吧——以上都是经常使用的敷衍话，我才不会那么回答，我要说的是，你丫的公司搬家怎么也不说一声啊，我已经给你寄过去几张自制的艺术品了，如果没收到的话我这边还在想“这家伙难不成是在某个角落含着泪花偷偷傻乐呢吧”，但其实你根本没有收到，而且还在想“我都寄了两封了，还写明是30多岁的可怜大叔这样，他们居然都不寄个奖品过来安慰一下，干脆下次去买UCG碰碰运气好了”这么绝情的事情的话，就会影响一个不普通的编辑和一个不普通的读者之间的友谊，所以你一定要去以前的公司拿我的信件，拿到手之后再写个信过来，而且我把你的交友信息公布在这期的交友里了，说不准会有很多喜欢这个糟糕割草游戏、又很麻烦的家伙会联系你呢，最后我要说的是，你所说的我们正在和XXX打擂台的事情是真的，不要站错队哦少年！【拍肩】闯关族的家里面，高三女生和口袋党女孩、以及不知道到底是不是女生却写着女生的家伙可是有很多呢！【挑眉毛】

Q 请问仙剑奇侠传5的攻略什么时候出来呀？

——网友 飞天小青蛙



A 《仙剑奇侠传五》？咳咳，飞天同学你搞清楚一件事，我们可是死硬派TVgame杂志，你应该去隔壁问下，不过既然是热心提问，没理由搁置不管，所以我告诉你，《仙剑5》的攻略我上网一搜，你猜怎么着？刷刷的，全是……你去搜就好了，多着呢。

Q 行货IDSL套装多少？水货呢？哪个淘宝店铺信誉好？神游的官方授权的店铺是什么

——网友 淡定的天空



A 经笔者核实，北京、上海、广东等地，IDSL行货的价格在800元左右，水货也是差不多的价钱。淘宝店的话，天空只需自己查看卖家的信誉度即可，这里不方便推荐，神游官方的电话是0512-62883599，你可以自己打电话问一下。

Q 汁儿叔，那个……301期的龙哥热线我提的问题你看错了吧（以下引用原话）“在龙哥的指导下我的小P终于#没#能离我远去……”可是你却说我的小P挂了……有木有！好吧，扯远了，汁儿叔~~~~那个……那个呢……请问一个攻略……上你的专栏有秘籍米？

——网友 血竹

A 啊，不好意思血竹，是我看错了，"终于没能离我远去"这句子说实话，10个人有9个都得看走眼，我绝对不是故意的，而且就在我上周回答你这个问题的时候，边上的赤银正在睡觉磨牙、小沛在开着音箱玩植物大战僵尸、宇多田在玩那个什么终章你懂的，如果你要问为什么上班时间大家都这么嚣张的话，我回答你其实当时已经下班了，我当时的想法是"今日事要今日毕"，为什么要晚上加班做工作，白天你干什么去了？那么我要说，白天我在补听《盗墓笔记》，一个很麻烦、叫做华尧的胖子说这个很好听，于是我为了和他没话搭理话，只好去补一补，就是这样……我们言归正传，当周围乱糟糟的时候很难集中注意力，所以我就粗略地读了下来，所以读错了这样。虽然是我不好，但是你说话也有问题啊，正常人谁会这样"终于没能"这样说反话啊？拜托你以后说话正常一点，不要下套给晚上加班赶工作、眼神也不是特别好的编辑大叔好不好？这是我们的约定。

Q 最近买了张盗版的《孤岛危机2中文版》，别鄙视我啊…………，记得老板好像告诉我又记不太清楚了，好像如果安装了这个游戏后使命召唤就玩不了了，是这样吗？搞得我现在都不敢安装……

——时间的终点



A 时间的终点你好，玩《孤岛危机》时会自动更新，自动加密，所以玩完《孤岛》就不能玩《使命》了这样。不过可以用刷最新固件的方法解决。

Q 不知道这是第几代龙哥了.....啊，又是菜汁呀！总之先打个招呼--问题来了：我在E3上看到消息，说PSV有WIFI版和3G版的。我想说的是，3G版能像现在手机那样上网？到底这3G版和WIFI版有什么区别？伟大的菜汁啊！~~来告诉我吧！我怕国内环境又不稳定，到时候买了又不知道怎么用或是亏了，那就不好了……还有，学生族表示金钱鸭梨很大，所以要问问：PSV玩破解应该和PS3一样，只是时间问题吧？不过希望PSV别和PS3一模一样，破解那么久才....那时候，孩子都上街打酱油了~~~在此，谢谢菜汁了！我知道你会回答我滴~~

——网友 七夜聽雪

A 七夜，这次回答问题的依然是代班龙哥蔬菜汁，PSV还未正式上市，所以一切都还不好说，不过从支持多点触摸这点来看，是向便携上网的大方向靠拢没有错。另外关于破解的问题，索尼这次吃了不少黑客的亏，相信新掌机方面会在防破解上力度更加强烈才对，不过掌机方面的破解一般都不会让玩家等待很长时间，这就是刀与盾的矛盾之处了，所以很难说会不会很快就被破解。

Q 对本次依然是英俊潇洒（？）风流倜傥（！）的菜汁代班表示十分欣慰……大叔请问你最熟练的技能是什么捏……？

——网友 蓝跳跳乔

A 别别，别瞎拍，菜汁并不是你说的那样，而是一个满脸褶子的大龄青年，他们都说我龌龊，从来不用你那两个词来形容我，我也就见怪不怪了。我最熟练的技能就是凑字数了，因为现在是网络时代、而且杂志的人气也不比以前，所以收到的读者回复非常少，这就需要有一个不管是脸皮还是手茧子都很厚的家伙出现，来使用凑字数的技能。

Q 我再补个问题……生化五里宝藏有什么用啊？我好想把它卖了给武器升级啊。

——网友 时间的终点



A 就是收集的一个要素，收集齐了的话会有一个奖杯或者成就这样。不过如果你想给武器升级的话可以卖掉没有关系。

Q kof13的街机版被破解了，想问一下这基板的破解算是个什么概念呀？

——网友 firefly



A 其实就是可以在电脑上运行，不花钱下一个就可以玩了这样子。不过街机破解版对电脑显卡的要求很高，512M以上。

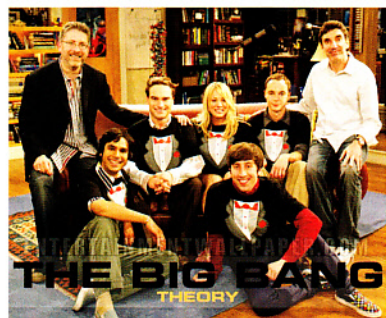
Q 哈哈！菜哥不知安否？还在代班？额……好幸苦呀！那怎么才能加入菜哥的行列呢？

——网友 飞天一蛤

A 你好飞天，这次依然是我来代班，辛苦谈不上，工作糊口责任所在。如果说飞天有充分的时间、也可以随时上网方便联系的话，大可以联系我一起来做代班龙哥的工作，正所谓多一个人多一份力量，能为提问的读者提供正确的答案是我们义不容辞的责任。可以联系我，下次的龙哥说不定就是咱们俩一起主持了。

Q 有人看《生活大爆炸》吗？多好一部美剧啊！

——四川成都 Mr Bared

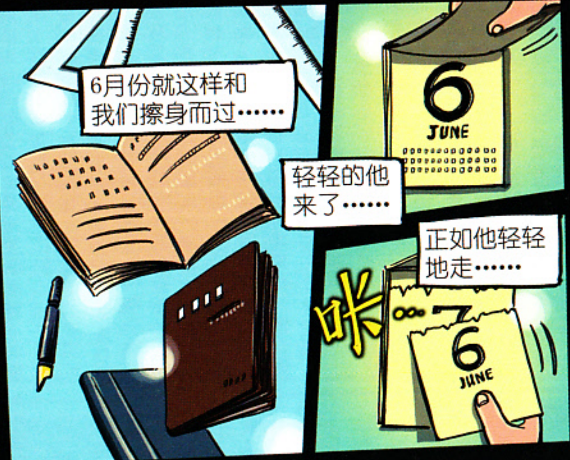


A 你好Mr Bared，这美剧让我记忆犹新，给我留下了深刻的印象，倒不是因为我喜欢看，说实话，我连一集都没看过，但是我的一位老同事却是非常喜欢看这部美剧，正好这期的龙哥热线文字不多，我就跟你好好唠唠这个同事和《生活大爆炸》的事情吧，也不算是凑字数。那是2007年，《生活大爆炸》刚上映，咱有XL和DL所以毫无压力对吧？我内同事是吉林大学的应届毕业生，上班的时候没事就把脚翘桌子上，全屏看《生活大爆炸》，还一边呵呵傻乐，我第一次看他这么干的时候给我吓得够呛，因为我们都是新人，试用期都还没过，一个月800块钱，即使不假装努力也不能这么犯二啊，这不是找着给辞退呢吗？有好几次，风林主编就故意从他身边走过，然后还说了他，不过不知道是不是因为《生活大爆炸》太好看了，他就是不长记性，没几天又翘脚全屏看，结果弄得大家都习以为常也就不再管他了，就在我小窗口玩QQ游戏、每当有人经过就切屏假装工作的同时，我这个东北朋友却全屏看《生活大爆炸》，雷打不动，不时还呵呵呵一阵傻乐，看到他敞亮的样子，我总是自惭形秽，于是我也终于学着他的样子全屏玩QQ游戏，不过没过多久就被点名批评了，那之后我再也不敢玩游戏了，看来厚脸皮多半是先天生成而不是后天培养的。我把我藏在心里的这个小故事献给喜欢《生活大爆炸》、开心生活、喜欢看电软的Mr Bared，虽然我回答问题不在行，但是讲故事绝对不会比别人差。

最后，我这个爱看美剧的朋友后来终于还是离开了编辑部，开始了冒险前的第一步——征集队友、收集装备，然后就开始了神奇的冒险之旅，我们下次再聊吧。

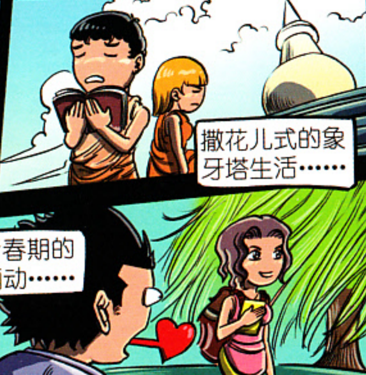
剧本：蔬菜汁
作者新浪微博：漫画汤米



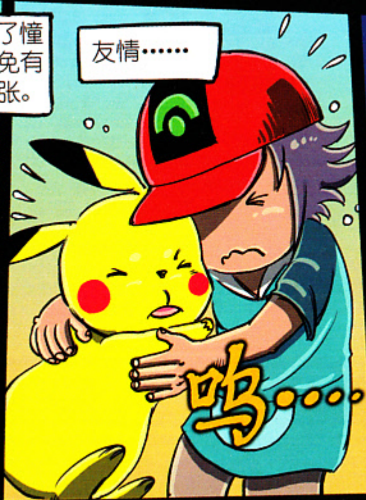


























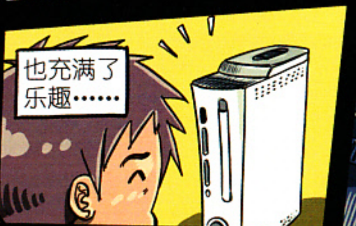



3
再见了！
妹子！


而对于某些社会人来说，这不过又是一个淡疼的6月。
闯关族

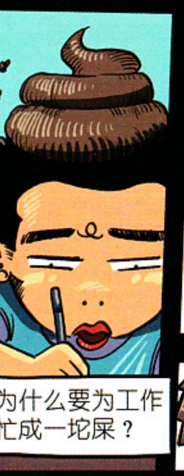

即使是工作的8小时中……


他们反对8小时以外的加班……


也充满了乐趣……


XX世界太给力啦！


他们就是不太喜欢努力。
一直以来也不是很努力。


为什么要为工作忙成一坨屎？

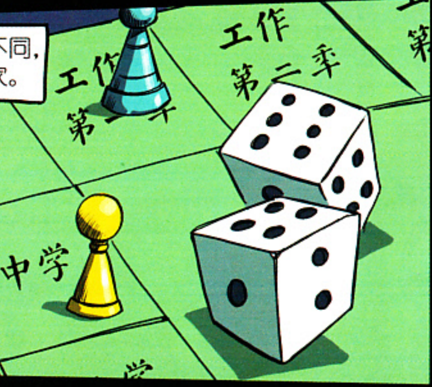

他们更乐于去吐槽……


拼模型……


和各种宅……


4
“多少次迎着冷眼与嘲笑……”
“从没有放弃过心中的理想”
“仍然自由自我永远高唱我歌！”
有一首歌，我们一直在哼唱……


只要你愿意，每一天都是暑假。


人生只有不同，而没有赢家。
大学
中学
工作
第二季


少年，不加入死硬派闯关族吗？
祝闯关族们“暑假”快乐！



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：如龙 终章		2011年6月9日	
	动作冒险	SEGA	7980日元	日语
	蓝光	1人	720P	17岁以上

全分支任务制霸攻略

□文／宇多田

本作分支任务总数为60个，每名角色各有15个分支任务，分支任务在地图上以问号的图标出现，这有利于玩家更方便的寻找分支任务触发地点，以下攻略可以更好的帮助玩家快速完成本作中所有的分支任务。



NO.1 ビッグダディ・第一部

任务章节：第一部第三章
触发时间：获得退烧药之后
触发地点：劇場前広場
完成奖励：1000经验值
任务详解：和黑人教练练习完射击之后出门选择第二项，这样就可以继续在神市町自由活动了，任务触发地点有问号指示，在剧场前广场隔离墙左侧和委托人对话（是个孕妇），之后前往隔离区（其实就在墙的另一边，本作分支这样跑来跑去的真让我X疼），来到隔离墙的另一边发生剧情，与男子对话选择第一项之后把他带到孕妇身边任务结束。



NO.2 ビッグダディ・第二部

任务章节：第一部第三章
触发时间：完成分支任务“ビッグダディ・第一部”之后
触发地点：千両通り
完成奖励：2000经验值
任务详解：在千両通り问号处进入之前我们来过的射击俱乐部，和之前救出来的男子对话选择第二项，自动开始战斗后全灭敌人，剧情之后来到中道通り南端与剑堂对话，前往左图所示位置发生剧情后任务结束，注意这里紧接着和野本的对话选择第二项可以开始下一个分支任务。



NO.3 ビッグダディ・第三部

任务章节：第一部第三章
触发时间：完成分支任务“ビッグダディ・第二部”之后
触发地点：无
完成奖励：3000经验值、龍の瞳
任务详解：这个任务是紧接上一个任务触发的，与野本对话选择第二项进入隔离区，前进的路上遇到剑堂，和他一起深入救出三谷任务结束。

NO.4 ツイッターin神室町

任务章节：第一部第三章
触发时间：获得退烧药之后
触发地点：隔离区外ホテル街
完成奖励：3000经验值
任务详解：任务触发地点有问号指示，和坐在棒球馆门口的男子对话后前往之前剧情可以进入隔离区的地方进入隔离区域。来到左图中所示位置从小路一直前进到天下一通り南部遇到男子发生剧情。之后原路返回到松屋附近发生剧情，继续前往劇場前広场左上角看到两个手舞足蹈的人，对话后前往地下与清水对话选择第一项，一路深入来到DVD屋门口会遇到一大批丧尸，全灭之后任务结束。

NO.5 お約束

任务章节：第一部第三章
触发时间：获得退烧药之后
触发地点：隔离区内劇場前通り
完成奖励：3000经验值、超々硬アルミ合金
任务详解：这个分支任务触发地点在隔离区域内，和问号地点的男子对话选择第一项，之后和屋子内的三组人对话之后再和委托人对话选择第一项，之后剧情中一个脑残COS丧尸登场，接着马上就是对付丧尸杂兵的三连战，这中间夹杂的剧情很搞笑，三场战斗之后任务结束。

NO.6 中断された集金・集金再開

任务章节：第一部第四章
触发时间：无
触发地点：中道通り
完成奖励：1000经验值
任务详解：第四章一开始不要进入隔离区，在地图上我们可以看到这附近有三个问号，先来中道通り左边的问号处选择第二项，之后自动来到隔离区，前往秋山骏的事务所调查靠近门口桌子即可。之后下面四个任务随即解锁。

NO.7 中断された集金・集金対象：花岡

任务章节：第一部第四章

触发时间：完成分支任务“中断された集金・集金再開”之后

触发地点：ホテル街

完成奖励：2000经验值

任务详解：首先在菜单里调查一下刚刚获得的名单（在物品的贵重物中），接着就可以开始这几个收钱的任务了。首先来到ホテル街北侧接近出租车位置的地方和一个胖胖的人对话，选择第二项，之后一路向南走不一会手机就会响，之后建议坐车租车来到神室町右上角的位置，在神室町ヒルズ前前的草地上发生剧情（小猫），之后向西走可以接到电话，前往儿童公园门口再次遇到小猫，向南走可以看到两个交谈中的女学生，和她们对话之后再往南走在隔离墙附近和一个黑色西装的男子对话之后出现选项，选择第二项自动进入隔离区，在剧场前广场找到猫之后返回到最开始遇到委托人的地方完成任务。

NO.8 中断された集金・集金対象：樹理

任务章节：第一部第四章

触发时间：完成分支任务“中断された集金・集金再開”之后

触发地点：ミレニアムタワー前庭

完成奖励：2000经验值、高密度ポリマー 龍の印章

任务详解：来到ミレニアムタワー前庭与下图中的女子对话，选择第二项前往隔离区，在来到地面之后会触发剧情并开始战斗，战斗之后返回和树理对话即可，这里的选项随意选择。



NO.9 中断された集金・集金対象：風見

任务章节：第一部第四章

触发时间：完成分支任务“中断された集金・集金再開”之后

触发地点：すっぽん通り

完成奖励：2000经验值

任务详解：在隔离区下图位置发生剧情选择第二项，之后再这条路上靠右边的一个废屋中发生剧情，干掉眼前这个丧尸之后本任务就结束了。



NO.10 中断された集金・集金対象：月村

任务章节：第一部第四章

触发时间：完成NO.6、NO.7、NO.8三个分支任务之后

触发地点：中央通り裏

完成奖励：2000经验值、8万元

任务详解：在下图位置找到月村，与之对话选择第二项，对话后自动来到隔离区，干掉几个丧尸之后开始追月村，来到秋山骏的事务所楼下，和月村对话选择第二项，之后将他带回隔离区外即可。

NO.11 ライフセイバー・第一部

任务章节：第一部第四章

触发时间：无

触发地点：中央通り裏

完成奖励：1000经验值、香理奈可以成为搭档

任务详解：在右图位置与一名站在路口的男子对话，之后来到第二张图所示位置发生剧情，和店长对话选择第二项之后前往隔离区域，来到隔离区内的松屋附近发现香理奈，选择第二项开始杂兵战，之后保护香理奈回到安全区域即可。

NO.12 ライフセイバー・第二部

任务章节：第一部第四章

触发时间：完成分支任务“ライフセイバー・第一部”并且香理奈等级3以上

触发地点：ミレニアムタワー地下

完成奖励：2000经验值

任务详解：因为本任务要求香理奈等级为3，所以我们先要带着她去隔离区升级，进入隔离区会有选择同伴的选项，当香理奈的等级达到3之后来到弹药补给箱附近（配电室门外）她会自动离队，随后我们来到隔离区的松屋门前看到被丧尸围攻的香理奈，这时候上前发生剧情，之后的战斗玩家是不能攻击丧尸的，必须由香理奈亲自搞定，我们在旁边晃悠晃悠，看到香理奈有危险的时候帮忙踹上一脚或者恢复一下即可。战斗之后本任务结束，下一个分支任务开启。

NO.13 ライフセイバー・第三部

任务章节：第一部第四章

触发时间：完成分支任务“ライフセイバー・第二部”之后

触发地点：隔離区域・天下一通り北

完成奖励：3000经验值、アタレの御守り

任务详解：本任务接着上一个分支自动开启，一路往南走来到下图位置，进入地下通道之前发生剧情，然后喝香理奈一起进入地下通道之后，找到了香理奈的好友之后一场杂兵战开始，这里的金发女要优先击破，不然她会不停的召唤杂兵，很是麻烦。











NO.14 振り込め詐欺撲滅作戦

任务章节：第一部第四章

触发时间：完成分支任务“ツイッターin神室町”之后

触发地点：中央通り裏

完成奖励：2000经验值、暗殺者の苦悩

任务详解：来到地图上中央通り裏的问号处与一位老人对话，选择第二项之后前往我们之前反复出入隔离区的进出口附近再次与老人对话，选择第二项就可以和老人一起前往隔离区了，来到下图所示位置发生剧情，之后是一场久违了的追逐战，玩过前几作的玩家应该很熟悉这个模式吧，这里我们要追着ワタル跑，路上会有很多丧尸干扰，一边跑动一边用□键射击消灭丧尸，所以前几圈我们一般都追不到目标人物，先清清杂兵有助于后期不受干扰，路上的两个煤气罐可以用△键引爆，这样不仅可以消灭大量的丧尸，还能让ワタル产生硬直，当我们接近他的时候按下○键可以撞击，只有这样才可以消耗他的体力，平时射击只可以消灭丧尸，路上的障碍物用×键可以快速通过，这样有利用尽快追上ワタル，当把他的体力消耗完就可以抓到他了，不过需要注意的是在抓住ワタル前玩家的体力不可以为0。抓到ワタル之后会有一场杂兵战，全灭敌人之后这个任务就算是完成了。



NO.15 医者とゾンビ

任务章节：第一部第四章

触发时间：完成分支任务“お約束”之后

触发地点：天下一通り北

完成奖励：2000经验值、銀の皿

任务详解：在隔离区的左图位置遇到柄本医生，对话选择第一项开始保护医生前进，消灭路上的丧尸以防他们攻击医生，来到地下一路深入到变电室之后全灭敌人救出“木乃伊”之后完成任务，如果你是按照我攻略的分支任务进行的话那么现在秋山骏的15个分支就全部搞定了。

NO.16 ゾンビフィルム ～真島の場合～

任务章节：第二部第二章
触发时间：无
触发地点：劇場前通り
完成奖励：4000经验值
任务详解：来到任务出发地点与冈村对话，分别选择「話してみろや」、「よっしゃ！」之后开始杂兵战，全灭丧尸之后任务完成。

NO.17 続ゾンビフィルム ～真島の場合～

任务章节：第二部第二章
触发时间：完成分支任务"ゾンビフィルム ～真島の場合～"之后
触发地点：劇場前広場
完成奖励：6000经验值、龍の瞳
任务详解：在下图位置与冈村对话，选择?「よっしゃ！」之后开始任务，玩家这里需要做的是把丧尸吸引到汽车旁边，等到一旁的导演提示开始攻击之后用△键的必杀杀10个丧尸，搞定之后会有一场小型的BOSS战，这个BOSS玩家在主线中已经遇到过，在这里我就不多说什么了，胜利之后任务结束。



NO.18 ゾンビ刑事 第一部

任务章节：第二部第二章
触发时间：完成分支任务"続ゾンビフィルム ～真島の場合～"之后
触发地点：千両通り
完成奖励：4000经验值、黑鹰可以成为搭档
任务详解：来到黑人的射击俱乐部与黑鹰对话，选择第二项之后会发生剧情，这个任务就这样结束了。

NO.19 ゾンビ刑事 第二部

任务章节：第二部第二章
触发时间：完成分支任务"ゾンビ刑事 第一部"之后
触发地点：千両通り
完成奖励：4000经验值
任务详解：再次来到黑人的射击俱乐部与黑鹰对话，选择「しゃあないのう」之后前往隔离区域，来到剧场前广场前发生剧情进入战斗，全灭丧尸之后再次剧情，过后玩家需要前往泰平通り西的松屋附近触发剧情，之后本次分支任务结束。



NO.20 ゾンビ刑事 第三部

任务章节：第二部第二章
触发时间：完成分支任务"ゾンビ刑事 第二部"之后
触发地点：七福通り西
完成奖励：4000经验值
任务详解：在七福通り西随便晃晃会受到黑鹰的短信，之后进入隔离区域，来到剧场地下一层会遇到黑鹰，剧情之后返回隔离区的出口会遇到之前的那个导演，与导演对话选择第二项发生剧情，接着是一场杂兵战，消灭这区域的丧尸即可。

NO.21 ゾンビ刑事 第四部

任务章节：第二部第二章
触发时间：完成分支任务"ゾンビ刑事 第三部"之后
触发地点：七福通り西
完成奖励：6000经验值
任务详解：在七福通り西继续晃悠等着黑鹰的短信（这小子事儿还真多），之后继续前往隔离区，在出口处附近再次遇到黑鹰，与其对话选择第二项，之后剧情在剧场地下的电梯处发生战斗，消灭丧尸即可完成任务。

NO.22 お家騒動・第一部

任务章节：第二部第二章
触发时间：无
触发地点：七福通り西
完成奖励：4000经验值
任务详解：在右面第一张图中所示位置与男子东山对话，剧情后进入隔离区域在入口处再次与东山对话选择第二个选项，之后分别在下面第二、第三和第四张图中所示位置触发剧情，紧接着进入建筑物中开始寻找东山，在二楼的一个房间中找到东山对话之后开始战斗，消灭眼前的敌人即可。

NO.23 お家騒動・第二部

任务章节：第二部第二章
触发时间：完成分支任务"お家騒動・第一部"之后
触发地点：七福通り西
完成奖励：4000经验值
任务详解：在上一个任务触发地点东边一点点的地方触发剧情，之后前往隔离区域，在下图所示位置触发剧情，战斗胜利之后任务结束。



NO.24 お家騒動・第三部

任务章节：第二部第二章
触发时间：完成分支任务"お家騒動・第二部"之后
触发地点：七福通り西
完成奖励：4000经验值
任务详解：完场上面NO.23任务之后朝着隔离区出口前进过程中玩家会收到东山的短信，之后来到剧场前广场发生剧情，对话选择第二项之后开始战斗，消灭五个メタボ之后任务完成。

NO.25 六代目の憂鬱

任务章节：第二部第三章
触发时间：无
触发地点：神室町ヒルズ二层
完成奖励：4000经验值、龍の印章
任务详解：从隔离区进入神室町ヒルズ，在二楼与一个小混混对话，之后和屋子里面所有的人对话之后和大吾对话，接着开始在大楼内扫荡，在二楼会触发两次剧情，干掉两个チビザル之后下一楼，在一楼中央触发剧情干掉トライバル之后任务结束。









NO.26 お家騒動・第四部

任务章节：第二部第四章
触发时间：完成分支任务"お家騒動・第三部"之后
触发地点：七福通り西
完成奖励：5000经验值
任务详解：在非隔离区域会接到电话，之后来到千両通り的北段进入隔离区，在下图位置发生剧情接着战斗，胜利之后任务结束。



NO.27 お家騒動・第五部

任务章节：第二部第四章
触发时间：完成分支任务"お家騒動・第四部"之后
触发地点：非隔离区域
完成奖励：4000经验值
任务详解：完成上一个任务之后在非隔离区域又会接到电话，之后从儿童公园对面的入口进入隔离区域，在劇場前通り的南半段发生剧情，之后选项中选择第二项开始一场追逐战，方法在前面秋山骏的分支任务中已经说过了，追到之后开战，胜利后任务结束。

NO.28 血清の値段

任务章节：第二部第四章
触发时间：身上金钱20万以上
触发地点：賽の河原
完成奖励：4000经验值、プラチナの皿
任务详解：从神室町ヒルズ的地下道前往賽の河原，与倒在地上的一个男子对话，之后发生剧情与自卫队的队员对话，剧情之后和一旁的NPC对话来到地下道返回神室町ヒルズ，继续触发剧情之后就可以发生战斗了，胜利之后任务完成。



NO.29 疾風！極道ゾンビ

任务章节：第二部第四章
触发时间：完成分支任务“血清の値段”之后
触发地点：七福通り
完成奖励：4000经验值
任务详解：在七福通り的十字路口靠右边的位置与染谷组男子对话，剧情之后进入隔离区域，在右上方图位置触发剧情之后开始战斗，全灭丧尸之后开始一场追捕战，抓住目标人物之后任务结束。

NO.30 続疾風！極道ゾンビ

任务章节：第二部第四章
触发时间：完成分支任务“疾風！極道ゾンビ”之后
触发地点：劇場広場裏
完成奖励：6000经验值、15万元
任务详解：在非隔离区闲逛的时候会收到矢吹的短信，剧情之后前往隔离区域，之后在下图的地方进入事务所（和上面的任务指示地区居然一样，这可不是我们排版的错误哦），剧情之后这个任务就结束了，真岛吾朗全部15个分支到此全部完成。



NO.31 ゾンビフィルム～龍司の場合～

任务章节：第三部第二章
触发时间：无
触发地点：中道通り
完成奖励：8000经验值
任务详解：在下面第一幅图中的位置与导演对话，选择第一项触发剧情，之后来到下面第二张图所示位置，与导演对话继续选择第一项，然后开始战斗全灭敌人即可。





NO.32 続ゾンビフィルム～龍司の場合～

任务章节：第三部第二章
触发时间：完成分支任务“ゾンビフィルム～龍司の場合～”之后
触发地点：泰平通りマンホール：中央下水道
完成奖励：9000经验值、龍の印章
任务详解：从下图所示位置进入井盖后遇到导演，和他对话选择第二项之后开始保护一个NPC，全灭敌人之后回到地上继续战斗，这里要一边和导演对话一边作战，注意要保证在导演的话都说完之后才能干掉全部敌人。



NO.33 臆病な戦士・第一部

任务章节：第三部第二章
触发时间：身上金钱32000以上
触发地点：上山ワークス
完成奖励：6000经验值
任务详解：与武器屋的上山对话选择第一项，之后再选择第一次，之后这个任务就结束了，有史以来最短的分支任务。

NO.34 臆病な戦士・第二部

任务章节：第三部第二章
触发时间：完成分支任务“臆病な戦士・第一部”之后
触发地点：ブートキャンプ
完成奖励：7000经验值
任务详解：这个任务比较特殊，首先玩家需要有胸当て、スタミナンXX、御守り这三样东西，这几样东西可以在上山的武器车以及えびすや里买到，之后来到千両通り的ブートキャンプ把这三样东西交给ジュンヤ，对话中的选项选择第二项，之后自动来到隔离区把敌人全部干掉即可。

NO.35 臆病な戦士・第三部

任务章节：第三部第二章
触发时间：完成分支任务“臆病な戦士・第二部”之后
触发地点：ブートキャンプ
完成奖励：7000经验值
任务详解：继续在上面任务中的ブートキャンプ与ジュンヤ对话，选择第二项进入隔离区之后击败几波敌人即可，最后有个大家伙。

NO.36 臆病な戦士・第四部

任务章节：第三部第二章
触发时间：完成分支任务“臆病な戦士・第三部”之后
触发地点：泰平通り
完成奖励：8000经验值、龍の血
任务详解：不要有同伴的情况下来到隔离区中的右图所示位置，发生剧情之后从前面的井盖进入下水道，之后一路前进达到地下停车场，找到ジュンヤ对话选择第二项，之后一铜向上走会发现一个坐在地上的人，对话之后全灭敌人任务完成。







NO.37 神室町少年愚連隊

任务章节：第三部第二章
触发时间：无
触发地点：泰平通り
完成奖励：6000经验值、ハイパワー冷却液
任务详解：来到上图所示位置系统会出现一个选项，选择第一项来到下面第二张图片的位置，触发剧情之后全灭敌人，之后再来到第三张图片的位置就可以完成任务了。



NO.38 兄と妹・第一部

任务章节：第三部第二章
触发时间：无
触发地点：泰平通り
完成奖励：6000经验值
任务详解：在下图位置触发剧情，之后追着女人来到松屋南边一些发现被丧尸围困的少女，消灭丧尸之后带着女人返回安全地区即可。



NO.39 兄と妹・第二部

任务章节：第三部第二章
触发时间：完成分支任务“兄と妹・第一部”之后
触发地点：喫茶アルプス
完成奖励：7000经验值
任务详解：在喫茶アルプス店内与女子对话选择第一项，之后对话选择第二项就可以发生剧情进入隔离区域了，在右图位置会触发剧情，前往剧场前广场全灭敌人之后任务完成。



NO.40 兄と妹・第三部

任务章节：第三部第二章
触发时间：完成分支任务“兄と妹・第二部”之后
触发地点：昭和通り東
完成奖励：8000经验值
任务详解：在ル・マルシエ店门前与戴眼镜的男子对话，之后前往ドン・キホーテ的门口与一个女子对话，接着去カラオケ館门口与女子对话，顺利的话这时候应该就会收到短信了，返回ル・マルシエ门口与男子再次对话，之后前往隔离区的ミレニアムタワー前选择第二项开始战斗，几次战斗之后任务完成。

NO.41 兄と妹・第四部

任务章节：第三部第二章
触发时间：完成分支任务“兄と妹・第三部”之后
触发地点：中道通り
完成奖励：8000经验值
任务详解：在右面第一张图中所示位置与一名男子对话选择第二项，接着来到第二张图中所示位置触发剧情，之后保护NPC安全离开隔离区即可。





NO.42 兄と妹・第五部

任务章节：第三部第二章
触发时间：完成分支任务“兄と妹・第四部”之后
触发地点：喫茶アルプス
完成奖励：8000经验值、龍の血
任务详解：来到喫茶アルプス里发生剧情，与佳织对话选择第二项前往隔离区，在下图位置触发剧情，干掉傻大个敌人之后对话任务完成，记得把宝石给人家才算完美。



NO.43 わたみん家の3つのこだわり

任务章节：第三部第二章
触发时间：无
触发地点：劇場前通り
完成奖励：8000经验值
任务详解：在剧场前广场北侧附近（有小铲车的地方）与NPC对话选择第一项，之后开始追捕战，胜利之后触发剧情，在右面第一张图中所示位置调查翻倒在路边的汽车选择第一项，在第二张图中所示位置与倒在地上的NPC对话选择第二项，来到第三张图中位置看到被丧尸围攻的人，带着他来到安全区域即可完成本任务。







NO.44 芸人の腕前

任务章节：第三部第二章
触发时间：无
触发地点：劇場裏広場
完成奖励：8000经验值、カリスマリング
任务详解：在右图位置中触发剧情选择第二项，剧情后一路前进消灭全部敌人，继续剧情后返回地面即可完成任务，但是这里让玩家使用的却是……



NO.45 関西の龍

任务章节：第三部第二章
触发时间：完成分支任务“芸人の腕前”之后
触发地点：中道通り
完成奖励：6000经验值、SSSガンパウダー
任务详解：在中道通り与小混混对话，之后前往千両通り会接到电话，这时的选项选择第二项，之后进入剧场地下的变电室中雨河野对话选择第二项，剧情之后就是一场战斗，全灭敌人即可，至此乡田龙司全部15个分支任务完毕。

NO.46 ゾンビの人権

任务章节：第四部第二章
触发时间：无
触发地点：中道通り
完成奖励：2万元或6万元或龍の瞳
任务详解：在中道通り最南端与男子对话，选择「いいだろう」，之后根据玩家的不同选项会得到不同的报酬，选择100元会得到2万元、500元对应6万元、1万元对应的是龍の瞳，来到下图中所示隔离区域的位置触发剧情，之后来到第二张图中所示位置出现选项选择进入，之后发生剧情全灭丧尸即可。





NO.47 遺失した盾・第一部

任务章节：第四部第二章
触发时间：无
触发地点：中道通り
完成奖励：11000经验值、ハイパワー冷却液
任务详解：在下图位置与赤石对话，对话中的选项全部选择第二项，这个任务比较特殊的地方在于这里玩家需要先去完成一个其他的分支任务，之后会收到赤石打来的电话（需要在非隔离区域），接到电话之后前往神室町ヒルズ发生剧情，其中的选项选择第二个，之后战斗全灭敌人把所有NPC带到入口处即可。



NO.48 遺失した盾・第二部

任务章节：第四部第二章
触发时间：完成分支任务“遺失した盾・第一部”之后
触发地点：非隔离区
完成奖励：12000经验值、SSSガンパウダー
任务详解：在非隔离区接到赤石的电话，之后来到太平通ジェラテリア附近触发剧情，选择第二项一路消灭丧尸保护三名NPC离开隔离区即可。

NO.49 遺失した盾・第三部

任务章节：第四部第二章

触发时间：完成分支任务“遺失した盾・第二部”之后

触发地点：昭和通り

完成奖励：12000经验值

任务详解：在右图中所示位置与男子对话，前往剧场前广场触发剧情，带着NPC返回安全区域，后期会有特定剧情要求玩家保护NPC撤退，这里有倒计时，只要坚持一分钟就可以了。



NO.50 遺失した盾・第四部

任务章节：第四部第二章

触发时间：完成分支任务“遺失した盾・第三部”之后

触发地点：任意

完成奖励：12000经验值

任务详解：完成上面的任务之后会收到赤石的电话，之后进入隔离区来到泰平通り会发现赤石被攻击倒在地上，选择第二项之后开始战斗，这里的敌人数量多的惊人，不过旁边有一个坦克，全灭敌人之后返回安全区域即可。

NO.51 キャバクラ無法地帯

任务章节：第四部第二章

触发时间：无

触发地点：泰平通り東

完成奖励：13000经验值、ルビー

任务详解：在下图位置与一位穿着粉红色西装的男子对话，选择「そうだな」之后发生剧情，之后……遇到极品夜店女发生剧情，之后对话再次选择「そうだな」，没想到又是一次极品夜店女……可怜的桐生一马。



NO.52 ゾンビフィルム～桐生の場合～

任务章节：第四部第二章

触发时间：完成分支任务“キャバクラ無法地帯”之后

触发地点：中道通り

完成奖励：14000经验值、龍の血

任务详解：在下图位置与男子对话，之后进入隔离区来到棒球馆附近发生剧情，选择第二项之后会开始战斗，全灭敌人后任务完成。



NO.53 伊達真氏の優雅な一日・第一部

任务章节：第四部第二章

触发时间：无

触发地点：ニューセレナ裏

完成奖励：11000经验值、伊达真可以成为搭档

任务详解：独自来到秋山骏的事务所（ニューセレナ裏），建议去之前随便到便利店买些食物，之后交给事务所内的伊达真即可。

NO.54 伊達真氏の優雅な一日・第二部

任务章节：第四部第二章

触发时间：完成分支任务“伊達真氏の優雅な一日・第一部”之后

触发地点：ピンク通り入口

完成奖励：12000经验值

任务详解：选择伊达真做同伴一起前往隔离区域，杀几个丧尸之后来到下图所示位置发生剧情，之后前往安全区域的ル・マルシエ与伊达对话，这时候本任务就算是完成了，不过紧接着的选项关系到下一个任务，记住要选择第二项。



NO.55 伊達真氏の優雅な一日・第三部

任务章节：第四部第二章

触发时间：完成分支任务“伊達真氏の優雅な一日・第二部”之后

触发地点：昭和通り

完成奖励：13000经验值

任务详解：上面的任务最后的选项选择第二项之后就可以开始这个任务了，进入隔离区没走几步就会触发剧情，在下图位置发生剧情，接着和伊达对话本次任务结束。



NO.56 伊達真氏の優雅な一日・第四部

任务章节：第四部第二章

触发时间：完成分支任务“伊達真氏の優雅な一日・第三部”之后

触发地点：ホテル街

完成奖励：14000经验值、龍の印章

任务详解：来到下图所示位置发生剧情之后开始战斗，全灭丧尸之后开始追捕战，胜利之后又是一场战斗，战斗结束后本任务也完成了。



NO.57 荒瀬ふたたび・第一部

任务章节：第四部第二章

触发时间：无

触发地点：劇場前通り

完成奖励：12000经验值、荒濑可以成为搭档

任务详解：独自前往下图中所示位置发生剧情，之后向北走几步继续触发剧情，选择「追う」之后进入建筑物内全灭丧尸即可。



NO.58 荒瀬ふたたび・第二部

任务章节：第四部第二章

触发时间：完成分支任务“荒瀬ふたたび・第一部”之后

触发地点：千両通り

完成奖励：13000经验值

任务详解：在千両通り的射击俱乐部和荒濑对话，选择第二项之后来到隔离区域，在下图位置触发剧情后全灭敌人，之后前往剧场前广场继续清空杂兵，之后来到第二张图片所示位置会触发剧情遇到大批丧尸，这时候不要恋战迅速向北移动，剧情之后任务结束。





NO.59 荒瀬ふたたび・第三部

任务章节：第四部第二章

触发时间：完成分支任务“荒瀬ふたたび・第二部”之后

触发地点：千両通り

完成奖励：14000经验值

任务详解：再次来到千両通り的射击俱乐部和荒濑对话，选择第二项之后来到隔离区域，在泰平通り西的松屋附近发生剧情，之后离开隔离区晃悠一圈再回来会出现选项，选择「荒瀬の策に乗り、オトリになる」，在泰平通り東的松屋附近发生剧情，其中的选项无视即可，没有什么区别，之后会有提示玩家目的地，来到指示地点之后全灭敌人任务结束。

NO.60 その男、真島組

任务章节：第四部第三章

触发时间：无

触发地点：昭和通り西

完成奖励：13000经验值、5万元

任务详解：在下图位置与一名男子对话，选择第一项之后发生剧情，干掉眼前所有的丧尸之后来到剧场前广场，剧情过后调查大洞，之后带领NPC从神室町ヒルズ通过地下水道前往花屋的赛の河源就可以完成任务了，到这里桐生一马的全部15个分支告一段落，本游戏所有分支任务制霸达成！

长谷川相关攻略指南

指令任务

游戏一开始玩家会遇到长谷川，她会给玩家下达各种指令任务，比如消灭多少丧尸等等，完成对应的指令会获得对应的指令点数，这些点数的用处是去找长谷川换取道具，长谷川的位置在地图中央中通り的“喫茶アルプス”内，在指令任务中有些是只可以完成一次，而有一些则是可以反复完成从而获得点数，这种可以反复完成的指令任务一般都是英文的名称，非常方便查看，另外因为很多指令都只有数量的区别，所以为了节省页面以下列表中相同的指令我会整合为一个；特务任务是每名角色章节中特有的任务，有些类似于分支任务，选择特务任务之后会直接转移到对应的地点，之后只需要完成特务的指示即可。



名称	内容	备注
ゾンビを? 体倒す	消灭对应数量的丧尸	最大数量为15000
変異種を? 体倒す	消灭对应数量的变异种	最大数量为300
メタボを? 体倒す	消灭对应数量的メタボ	最大数量为50
ナキオンナを? 体倒す	消灭对应数量的ナキオンナ	最大数量为50
チビザルを? 体倒す	消灭对应数量的チビザル	最大数量为50
デカマッチョを? 体倒す	消灭对应数量的デカマッチョ	最大数量为50
トライバルを? 体倒す	消灭对应数量的トライバル	最大数量为50
イワダルマを? 体倒す	消灭对应数量的トライバル	最大数量为50
ハエオトコを? 体倒す	消灭对应数量的トライバル	最大数量为50
実験体を? 体倒す	消灭对应数量的実験体	最大数量为15
ハンドガンで? 体倒す	用手枪消灭对应数量的敌人	最大数量为1500
ショットガンで? 体倒す	用散弹枪消灭对应数量的敌人	最大数量为1500
ガトリングで? 体倒す	用机枪消灭对应数量的敌人	最大数量为1500
サブマシンガンで? 体倒す	用轻机枪消灭对应数量的敌人	最大数量为1500
アサルトライフルで? 体倒す	用步枪消灭对应数量的敌人	最大数量为1500
狙撃銃で? 体倒す	用狙击枪消灭对应数量的敌人	最大数量为1500
手持ち武器で? 体倒す	用拾取的武器消灭对应数量的敌人	最大数量为150
爆発で? 体倒す	用爆炸消灭对应数量的敌人	最大数量为500
炎で燃やして? 体倒す	用火烧死对应数量的敌人	最大数量为500
ヘッドショット回数? 回	完成对应数量的爆头	最大数量为2000
発砲数? 発	射击对应数量的子弹	最大数量为20000发
ヒートスナイプ成功回数? 回	使用对应数量的必杀技射击	最大数量为100
? KM踏破した	行走超过对应数量的距离	最大数量为50KM
実プレイ時間? 時間	游戏时间达到对应小时	最大数量为30小时
解放・ボルケーノ	解放ボルケーノ	无
解放・マッハボウル	解放マッハボウル	无
解放・クラブセガ劇場前	解放クラブセガ劇場前	无
解放・松屋天下一通り	解放松屋天下一通り	无
解放・松屋泰平通り	解放松屋泰平通り	无
解放・ジェラテリア	解放ジェラテリア	无
解放・龍宮城	解放龍宮城	无
解放・バッティングセンター	解放バッティングセンター	无
解放・湯乃園	解放湯乃園	无
解放・JeweL	解放JeweL	无
解放・SHINE	解放SHINE	无
解放・韓来	解放韓来	无
解放・バンタム	解放バンタム	无
解放・シェラック	解放シェラック	无
解放・亜天使	解放亜天使	无
解放・ラブインハート	解放ラブインハート	无
解放・九州一番星	解放九州一番星	无
解放・ことぶき薬局	解放ことぶき薬局	无
解放・えびすや	解放えびすや	无
解放・六蘭荘	解放六蘭荘	无
解放・Cuez Bar	解放Cuez Bar	无
長谷川ミッションをクリアした	完成长谷川的最后任务	这个指令必须使用桐生一马，而且必须完成全部的指令任务以及特务任务之后才会接到长谷川的电话触发剧情
相棒を連れた状態で? 体倒す	与同伴一起消灭对应数量的体敌人	最大数量为1000
ノーダメージで連続撃破? 体	无伤连续消灭对应数量的敌人	最大数量为150
防具を使用しないで連続撃破？体	不装备防具时连续消灭对应数量的敌人	最大数量为2000
ヒートスナイプ未使用で連続撃破? 体	不用必杀技的情况下连续消灭对应数量的敌人	最大数量为500
アイテム未使用で連続撃破? 体	不用道具的情况下连续消灭对应数量的敌人	最大数量为1000
体力赤点灯状態で連続撃破? 体	濒死红血时连续消灭对应熟悉的敌人	最大数量为300
ヘッドショットで連続撃破? 体	连续爆头消灭对应数量的敌人	最大数量为100
Destroyer	破坏100个可拾取武器	无
Collector	取得100个掉落道具	无
Ninja	在没被发现的情况下消灭100个敌人	无
Machine	使用载具杀死100个敌人	无
Master	切换100次武器	无
Valkyrie	女性同伴消灭100个敌人	无
Saver	在同伴被抓住时拯救同伴100次	无

特务任务

名称	内容	备注
ヘッドショットで100体倒せ	使用爆头杀死100个丧尸	第一部第三、四章
ドッグタグを回収しろ	取回在剧场左上方的ドッグタグ	第一部第四章
敵をすべて倒せ	全灭丧尸	第一部第四章
ナキオンナとゾンビを限界まで倒せ	消灭100个由ナキオンナ召唤的丧尸再消灭ナキオンナ	第二部第二、三、四章
打撃だけで100体倒せ	拾取场景中的物品消灭100个丧尸	第二部第二、三、四章
敵をすべて倒せ	全灭丧尸	第二部第四章
ゾンビを300体爆殺しろ	用爆炸消灭300个丧尸	第三部第二、三、四章
メタボとゾンビの集団を倒せ	全灭丧尸	第三部第二、三、四章
敵を全て倒せ	全灭丧尸	第三部第二、三、四章
ゾンビを300体焼殺しろ	烧死300个丧尸	第四部第二章
トライバルの集団を倒せ	全灭トライバル	第四部第二章
敵を全て倒せ	全灭丧尸	第四部第二章



指令点数兑换

从长谷川兑换的物品	所需的指令点数
タフネスインフィニティ	49
タウリナーマキシマム	16
金の皿	1000
ショットガンの弾	25
ガトリングガンの弾	50
サブマシンガンの弾	25
ライフルの弾	40
グレネードの弾	50
プラズマ印の電池	250
改造モーター	25
ハイパワー冷却液	200
SSSガンパウダー	250
超高反発樹脂	30
ナノカーボンクロス	100
リンボー3　光と腹直筋の出会い	40
花火師が教える喧嘩必勝法	40
軍曹からの不思議な贈り物	40
極道養成ギプス	500
RED-SHARK	300

经历过《如龙3》奖杯难度磨练的人一定会觉得本作的奖杯根本没有难度可言，但是其中也有一些需要特别说明一下，最难的奖杯应该是OTE难度通关的“神室町救世主”，作为本作中的最高难度，OTE名副其实的变态，普通丧尸都是斗气状态，稍微被围住就是领便当的下场，这期因为主攻分支攻略，所以OTE难度我也没有太好的心得，也许说出来还不如玩家自己积累的经验。四名主角对应的奖杯只有乡田龙司的比较麻烦，其它三个都比较好拿。击破亚门的奖杯需要在这里讲解一下，想要挑战亚门必须完成四名角色的全部分支任务以及地下迷宫，分支任务在这里就不多说了，关于地下迷宫这是本作新增的一个要素，在每名角色故事的第四章玩家可以找那个给过我们电池的红衣服男子木根，于他对话就可以知道地下迷宫的入口了（是一种散发紫黑色气体的井盖），防止玩家找不到地下迷宫的入口我在这里简单说一下四名角色的迷宫入口，秋山骏的在隔离区域的出口**劇場前通り**、真岛吾朗的则是在公園前**通り裏**、乡田龙司的在**ホテル**街、桐生一马的在泰平**通り東**，把全部分支和地下迷宫搞定之后操作角色是桐生一马的话就会收到亚门的挑战短信，之后再次前往地下迷宫就可以挑战亚门了。“**極めし者たち**”这个奖杯要攻略的迷宫必需通关后才能解锁，建议在低难度通关之后的自由模式中找占卜店门口的小丑对话进入迷宫。“**簡単？蒸し料理**”这个奖杯要求烧死的不是那种巨大的石头BOSS，而是游戏后期遇到的会像车轮滚动攻击的敌人，玩家不能破坏他身上的石块，用火瓶或者场景中的爆炸物烧死他即可获得奖杯。“**大惨事**”破坏的给油车在秋山骏这里就经常能看到，就在剧场前广场前面。“**目が！**”则是用闪光雷眩晕敌人，选择敌人较多的地方使用会比较好获得。“**武装銀行**”这种奖杯玩过之前《如龙》的都清楚，用SL大法去赌博就可以了，1000W其实很简单，OTE过关奖励加上平时累积的也够这个数，不用刻意去刷。吃饭和改造武器的奖杯也从4代开始就简单化了，每个饭店吃一种、每种武器改造一个即可。至于后面那些迷你游戏的奖杯更是毫无难度可言，回想《如龙3》的小游戏奖杯那简直就是噩梦啊。

奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯取得方法
プラチナトロフィー	白金	获得本作游戏的全部奖杯
一部四章クリア	铜杯	通关第一部秋山骏的全部剧情
二部四章クリア	铜杯	通关第二部真岛吾朗的全部剧情
三部四章クリア	铜杯	通关第三部乡田龙司的全部剧情
四部四章クリア	铜杯	通关第四部桐生一马的全部剧情
感謝-スタッフ一同	金杯	通关游戏
真の終わりへ	金杯	以EX-HARD难度通关游戏
神室町救世主	金杯	以OF THE END难度通关游戏
亜門撃破	金杯	击破亚门（如龙的经典设定）
最強の男たち	金杯	使角色等级升到满级
極めし者たち	金杯	エンドレスアンダーグラウンド通关第50层
秋山賞	银杯	使用秋山骏完成100次爆头击杀
真島賞	银杯	使用真岛吾朗使用必杀杀死100个敌人
龍司賞	银杯	使用乡田龙司破坏100个场景道具
桐生賞	银杯	使用桐生一马击破100个变异体敌人
ゾンビハンター	铜杯	击破100个丧尸
ゾンビコレクター	铜杯	击破全种类的变异体
リサイクラー	铜杯	拾取100个道具
昔ながらのやり方	铜杯	使用场景中的道具击破100格丧尸
暴走王	铜杯	开小铲车撞死10个丧尸
残念だったな	铜杯	敌人扔过来的道具（火瓶）瞬间按△键使用必杀击破
簡単？蒸し料理	铜杯	用火烧死满身石头的那种敌人
大惨事	铜杯	用必杀技炸掉给油车
こんがり焼けました	铜杯	烧死50个丧尸
目が！	铜杯	利用闪爆手榴弹使50个丧尸眩晕
武装銀行	铜杯	所持金钱超过1000万
サブストーリー4	铜杯	完成4个分支任务
サブストーリー20	铜杯	完成20个分支任务
サブストーリー40	铜杯	完成40个分支任务
神室探検隊	铜杯	在神室町的アンダーグラウンド进行一场战斗
よろしくお願いします	铜杯	初期获得相棒同伴
みんな友達	铜杯	获得所有的同伴
指令達成！	铜杯	与长谷川相遇后初次完成指令
長谷川の右腕	铜杯	指令点数到达5000点
グルメナビゲーター	铜杯	所有的饮食店吃过一次饭
命がけのデート	铜杯	与夜店小姐一起战斗
改造はじめました	铜杯	改造一次武器或防具
目指せ武器マニア	铜杯	每种类别的武器至少改造一种
上山公認スポンサー	铜杯	武器车投资到最大阶段
全員入隊！	铜杯	全部四名角色各玩过一次训练基地的项目
盛り上げ上手	铜杯	唱过所有的KTV歌曲
伊達男	铜杯	飞镖和台球各玩5次
アウトドアの達人	铜杯	高尔夫和钓鱼各玩1次
インドアスポーツ系男子	铜杯	棒球、保龄球、乒乓球各玩3次
やり手の博徒	铜杯	全部日式赌博各玩1次
スマートギャンブラー	铜杯	全部美式赌博各玩1次
ようこそセガへ	铜杯	SEGA街机厅里的游戏各玩1次
パチマスター	铜杯	换得柏青哥的景品「トロフィー」
頭脳派	铜杯	将棋和麻将各胜利1次

世界线解析攻略

Steins;Gate 比翼恋理のだ～りん

□文／赤银

XBOX 360 X360	本刊译名：命运石之门 比翼恋理的达令		2011年6月16日	
	想定厨×2ADV	5pb./Nitroplus	6090日元	日版
	DVD	1人	720p	12岁以上

PS Portable PSP	本刊译名：命运石之门		2011年6月23日	
	想定科学ADV	5pb./Nitroplus	6090日元	日版
	UMD	1人	1315MB	15岁以上

STEINS;GATE 故事简介

冈部伦太郎——通称冈伦——是位身患重度厨二病的大学生。自称“狂气的疯狂科学家·凤凰院凶真”，在秋叶原设立了一个名为“未来道具研究所”的组织，成员最初只有三人的研究所，以发明一些没有任何实用价值的发明品度日。

而正是这样的他，在偶然之间制造出了一架能够向过去发送短信的装置——未来道具8号·电话微波炉（暂定名），某种意义上讲正是理论上不可能存在的“时间机器”！而这种向着过去发送的短信被命名为D短信——

随着不断进行的有关D短信的实验，冈部等人似乎被卷入了一场巨大的阴谋之中。

围绕着SERN、约翰·泰塔、幻之古董PC“IBN5100”、时间机器、蝴蝶效应、时间旅行的11理论——各种因素与偶然重合之时，一场震撼世界规模的大事件在秋叶原悄然发生。

无数次的过去改变和同伴的死，面对难以逃脱的宿命，男主角狂气的厨二病科学家冈部伦太郎迎来了左右世界未来的抉择。

命运石之门的选择，究竟将走向何方？

STEINS;GATE 关键词

厨二病

又称中二病，思春期少年男女容易陷入的一种微妙的自我意识过剩与劣等感的显现状态。本作中冈伦这种认为自己有着特殊能力属于地下组织与机关作对等特殊设定的场合，准确来讲应该分为名为“邪气眼”的厨二病支流。

电话微波炉（暂定名）

未来道具008号。通过电话与微波炉的合体实现远隔操作的绝赞家电。实际上却在其中包含了制造小型黑洞的根本要素，实现发送穿越时间短信的关键所在。不过其他未来道具001~007号都是实用性为0的摆设。

世界线



简而言之世界就是一条过去到未来延续的线。包含着各种可能性重合的状态，并有着一个个的分歧。然而由于是一条线最终都将走向相同的结果。

世界线变动率

将世界线的基本震动用高速摄像快速拍照的时候，可以捕捉到复数的线条。将其中之一设定为0%，与其相差程度的多少用0.000000%来表示。当某一行动造成世界线变动超过1%的时候便会发生世界线移动，历史将被该写。

世界线收束范围

将世界线比作一根绳子的话，收束范围就是指这根绳子的震动幅度。这个幅度就是世界线所包含可能性的界限。由此而应用的理论表示在这个幅度间发生的事件或许多少会有差异，但一定会发生。不过若并非会造成世界线改变的事情则不一定受这个限制。

D短信

通过电话微波炉（暂定名）向过去发送的短信。由此而积累造成的蝴蝶效应，将使世界线发生移动，从而改变历史。当然也有不会造成改变的情况。

SERN

欧洲原子核研究机构。暗地里进行着时间机器的研究。企图通过改变历史控制世界。

IBN5100

古董PC。拥有独自的编程语言，可用来破解特殊的程序。极为稀有而被视为重宝。

约翰·泰塔

2000年出现的自称来自未来的时间旅行者。在各大论坛上发帖谈及未来的世情，造成了极大的轰动。似乎在寻找着IBN5100。

STEINS;GATE全主角介绍



冈部伦太郎 CV:宫野真守

东京电机大学1年生。研究所成员No.001。自称狂气的疯狂科学家·凤凰院凶真的厨二病。通称冈伦，不过本人不喜欢这个称呼，本名的伦太郎也不喜欢，因为听起来很傻。朋友不多，升入大学后在秋叶原和考入同一大学的高中同学桥田至、青梅竹马椎名真由理在秋叶原设立了"未来道具研究所"。进行一些用途不明的道具发明。总是将未拨通的手机放在耳边，念叨着莫名奇妙的耍帅台词。



桐生萌郁 CV:后藤沙绪里

在编辑工作室"Ark Rewrite"打工的自由职业者。研究所成员No.005。极度的手机依存症，即使对方近在眼前一般也通过发短信交流，经常无言的在摆弄手机。与人会话和手机短信中给人的印象截然不同。手机的按键速度神乎其神，被其强大的手指能力所震撼，冈部将她命名为"闪光的指压师（Shining Finger）"。本作女性角色阵容中首屈一指绝妙身材的持有者。似乎对IBN5100非常执着。



椎名真由理 CV:花泽香菜

私立花浅葱大学附属学园2年生。研究所成员No.002。通称真由氏。冈部的青梅竹马自顾自话的天然角色。柔和的说话方式，总是一副乐呵呵的样子。虽然对困难的理论一无所知，但是觉得大家在一起只要开心就好了。有向星空伸出双手的习惯，被冈部称为"与星屑的握手"。经常参加同人活动的宅女，兴趣是制作COS服装，不过自己并不常穿。童颜巨乳。并不擅长料理。口癖是"嘟嘟噜~"。



漆原流佳 CV:小林ゆう

私立花浅葱大学附属学园2年生，真由理的同班同学。研究所成员No.006。柳林神社的独生子，没错！独生子！无论外表是多么清楚可怜的少女模样，而真实身份却是男孩子。由于父亲的兴趣而穿着巫女服，但却是男孩子。头上佩戴着骷髅样的发饰，但却是男孩子。由于某件事为契机而对冈部极为崇拜，作为"凤凰院凶真"的弟子进行着奇怪的修行。礼仪端庄的正统派美少女的性格，但却是男孩子。



桥田至 CV:关智一

东京电机大学1年生。研究所成员No.003。通称"墩"，来由想必和他的姓名以及平时宅着不动的性格有关。无论2次元、3次元还是无机物都无节操萌掉的肥宅。时常网络用语连发，并多有性骚扰发言。研究所的未来道具都是由他负责制作的。对于冈部的要求总是说着"真麻烦啊"而不予十分出力，但是一旦认真起来则是实力超群的魔法师级黑客。具有超强的编程和黑客技术，平时总是坐在电脑前。



菲利斯·喵喵 CV:桃井はるこ

私立金丝雀学园2年生。研究所成员No.007。女仆咖啡厅"Mayqueen+喵2"人气第一的无敌猫耳女仆，和真由理是打工的同事，雷NET游戏中保持着不败的记录。驱使喵喵语，与凤凰院凶真同属于邪气眼的类型。具有非常敏锐的洞察力和观察眼，并可以自由切换开关。掌管秋叶原地区大户人家的千金小姐，实际上十数年前秋叶原开始导入萌系要素也是拜她所赐。



牧濑红莉栖 CV:今井麻美

维克多尔·孔多利亚大学脑科学研究所的所属研究员。专攻脑科学，物理学方面也比较拿手。研究所成员No.004。17岁便大学毕业，并在学术杂志发表论文的天才少女，在冈部处有"助手""克里斯蒂娜""丧尸""富十七"等多种外号称谓。傲娇蹭得累，由于跳级等原因受到周围的嫉妒而成长成了强气的性格。而对感兴趣的东西则是充满好奇心地去追求的典型科学家。实际上还是个隐藏的重度@ch宅。



阿万音铃羽 CV:田村ゆかり

剧情关键人物。研究所成员No.008。在研究所楼下的荧光屏工房打工，通称"打工战士"。穿着一身紧身运动服，精神饱满的运动系少女，非常喜欢自行车。虽有些大条，但很会为他人着想。同时擅长格斗技和野外生存技巧等。经常说一些难懂的话语。从开始便对牧濑红莉栖持有敌意。实际上是为了寻找自己失踪多年的父亲而来到这里的，而她的父亲实际上就是出乎预料的那个人！？

STEINS;GATE命运石之门

STEINS;GATE 成就列表

名称	条件	成就点数
天才少女的忧郁	和红莉栖通过发短信搞好关系	10
因果律的融解	看过红莉栖的结局	50
透明的星尘	看过真由理的结局	50
不可逆的再启动	看过铃羽的结局	50
背德与再生的连结	看过流佳的结局	50
分离丧失的未视感	看过菲利斯的结局	50
全世界线达成	看过全部结局	100
CG达成率25%	看过25%的CG	25
CG达成率50%	看过50%的CG	25
CG达成率75%	看过75%的CG CG	25
CG达成率100%	CG达成率100%	25
自我的记忆	【手机】看过发信履历	5
他我的记忆	【手机】看过收信履历	5
共鸣的反应	【手机】给某人回过短信	5
忘却的消息	【手机】保持一条以上短信未读状态通关	5
投影的视觉	【手机】变更待机画面壁纸	5
初之音	【手机】变更来电铃声	5
完全孤立的个性	【手机】无视某人的电话	5
雷NET的英雄	【手机】集齐全13话雷NET的梗概	50
流行终焉的青蛙	【手机】集齐恶心青蛙的待机壁纸	50
混沌之诗	【手机】集齐混沌脑中流出的来电铃声	50
雷NET的吉祥物	【手机】集齐两种鸣帕的待机壁纸	50
混沌的公主们	【手机】集齐3种类混沌脑角色壁纸	50
不连续性的感觉质	【手机】连续两次被红莉栖发短信拜托帮她买杯面	10
黑历史的激情	【手机】阅读真由理发来有关「开始制作COS装的契机」的短信	10
女战士的骄傲	【手机】阅读铃羽发来有关「格斗技」的短信	10
暴虐的姐妹	【手机】阅读流佳发来有关「姐姐」的短信	10
猫的茶会	【手机】读过菲利斯发来有关「红茶」的短信	10
本垒打级的笨拙	最初设置电话微波炉（暂定名）时间的时候，10次输错（累计）	5

STEINS;GATE 秘密成就

名称	条件	成就点数
命运石之门的选择	开始STEINS;GATE	5
起始与终结的序章	完成序章	5
时间跳跃的偏执狂	Chapter1结束	10
空理彷徨的接触	Chapter2结束	10
蝶翼的发散	Chapter3结束	10
梦幻的恒常性	Chapter4结束	10
时空境界的教条	Chapter5结束	10
形而上的坏死	Chapter6结束	10
虚像歪曲的劣等感	Chapter7结束	10
自己相似的雌雄同体	Chapter8结束	10
无限连锁的	Chapter9结束	10
境界面上的命运石之门	到达命运石之门	100

STEINS;GATE 追加成就

XBOX360初回版STEINS;GATE演出强化包（下载需400MSP），PC与PSP、XBOX360TheBest版自带。

名称	条件	成就点数
不可避的牺牲	遇到交通事故	20
恸哭的泪雨	目击铃羽流泪	20
焦躁的脱走	和真由理一同在秋叶原疾驰	20
起死回生的逆转	看过雷NET・接入执事・王者争霸赛决胜战	20
灼热的节日	前往CM同人贩卖会	20
沉郁的骗术师	与蹲坐在车站前的萌郁演一场戏	20
怨嗟初期化的方法论	和萌郁的上司打招呼	20
镜像的预言者	被告知15年后的命运	20
希望与绝望的潘多拉	正好撞上亲子吵架	20
来自研究室成员的礼物	收集全部追加CG	70

STEINS;GATE 结局分支



┃1章
┃（※１）
┃6章
┣铃羽ED
┃7章
┣菲利斯ED
┃8章
┣流佳ED
┃9章
┃10章
┣(※２)┳红莉栖ED
┃　　┗(※３)━11章━True ED
┗真由理ＥＤ

※１：[天才少女的忧郁]达成条件成立期间。具体下文详述。

※２：[天才少女的忧郁]达成的话发生分歧。

※３：达成True End分岐需要满足1~10章的多个要素，下文详述。

※是否进入铃羽/菲利斯/流佳ED根据在各章终盘是否发送D短信而分歧。不发送则进入该角色ED。发送的话则继续后续章节剧情。与是否达成[天才少女的忧郁]条件无关。

STEINS;GATE 境界面上的命运石之门

由于True End推荐在完成其他所有结局后观看（进入True End并不需要达成其他所有结局）。以下便是进入True ED需要满足的条件。

2、4章：达成前文中所述「天才少年的忧郁」条件。

5章：收到红莉栖短信「予定」回复「交通费」。之后的2条回信全部看完（否则的话7章的短信不会出现）。

7章：红莉栖的短信「鍵が(　・Д`)」回复「鍵がない」、「(・Д・)」回复「セキュリティ」、「妄想ですね分かります」回复「現実」。

8章：「証明して説明！」回复「どういうこと」。

9章：「連絡しろバカ！」回复「不安」。

10章：「今どこ？」回复「居場所」。此短信之后便会进入True ED，因此想要之后再走普通红莉栖ED的话注意在回复之前存档。

STEINS;GATE 部分成就获得方法详解

天才少女的忧郁

2章、与红莉栖对话中收到短信之后，不中途打断对话打开手机查看。（场景转换后阅读可）。

2章、前往柳林神社途中接听来电。

4章、收到红莉栖的短信「書いた？」回复「サイエンティスト」，之后「サイエンティスト？？」回复「バッドサイエンティスト」，「バッドサイエンティスト」回复「オヤジギャグ」，「Home Alone」回复「部外者」，「えええ？」回复「屈辱」，「じつと手を見る」回复「なんでここにいるんだろう」。



达成本成同时也是进入红莉栖ED与True ED的必要条件

不连续性的感觉质

4章、收到红莉栖的短信「書いた？」回复「レポート」、「お願いしていい？」回复「カップ麺」。

黑历史的激情

4章、未满足「天才少女的忧郁」条件。

5章、收到真由理短信「今日のうれしかつたこと」回复「コスプレ」。

女战士的骄傲

4章、收到铃羽的短信「秋葉原つて」回复「平和」。

暴虐的姐妹

2章、收到流佳的短信「お菓子を作りました」回复「家族」。接到真由理电话，接听后收到短信「家族についてです」回复「お姉ちゃん」。

猫的茶会

4章、收到菲利斯的短信「大いなる災いの予兆」回复「ヤツ」、之后「能力のこと」回复「ニャンニャン語」。

忘却的信息

由于世界线移动而消失的短信中存在未读短信也可以满足成就解除条件。

镜像的预言者

9章进入最终段，并不立刻发送D短信即可获得。

STEINS;GATE CG达成率100%

按照顺序完成各个ED和True ED，同时注意接听来电的话一般就能收集齐，不过有一张比较容易忽略的CG是第2页右下，在6章寻找真由理的剧情时，第二次打电话时不打给真由理而是打给流佳即可获得。由于需要手动拿出电话拨号，非常容易错过。

达成率100%解除成就的同时获得LIVE用玩家头像。

STEINS;GATE 手机附件系成就

全部为多周目累计，不需要在同一周目全部达成。基本上附件都包括复数图片，需要按A键逐张观看。

常有由于选项达成条件或频繁读档等情况造成短信没能收到的情况，收集的时候还需注意。

混沌的公主们

FES：1章、收到菲利斯的短信「決戦は目前ニャ」回复「赤き南十字星」。

星来×2：

4章、未满足「天才少女的忧郁」条件。

5章、收到真由理的短信「今日のうれしかつたこと」回复「フブキちやんとカエデちゃん」。

混沌之诗



密教の首飾り：2章、收到菲利斯的短信「原罪レベル180%に上昇」回复「2000年」。

find the blue、fake me：

3章、收到菲利斯的短信「PHANTASM最高ニャ～♪」回复「PHANTASM」、之后「ボーカルは美少女」回复「カオス」。注意播放find the blue时按确定播放下一首fake me。若这时按取消退出的话后者fake me则不会被登录。

罪過に契約の血を：

5章、收到菲利斯的短信「コミマは」回复「崩壊」。

流行終焉的青蛙

2章、4章：达成「天才少女的忧郁」的条件。

3章：收到流佳的短信「カエルについてです」回复「ゲロカエルん」。

5章：收到红莉栖的短信「予定」回复「交通費」。

7章：收到红莉栖的短信「鍵が(・Д`)」回复「鍵がない」、「(・Д・)」回复「カエル」。

7章：收到红莉栖的短信「鍵が(・Д`)」回复「家」、「家」回复「ヒャツハー」、「ゴゴゴゴゴ」回复「ありのまま、今起こつたことを話すぜ」。

雷NET的吉祥物

1章、时间机器讲义前收到真由理的短信「うーぱ…」回复「うーぱ」。

雷NET的英雄

1話：1章、时间机器讲义前收到真由理的短信「うーぱ…」回复「うーぱ」。「資金にしちやだめ一＞＜」回复「翔くん」。

2～4話：4章、收到流佳短信「雷ネットの件です」包含附件。

5～7話：4章、收到真由理短信「宝くじといえば」回复「雑誌」、「おでかけですかー？レレレー」回复「ガルガリ君」、「るかちゃんのこと」回复「雷ネット」。



8～10話：4章、收到菲利斯短信「大いなる災いの予兆」回复「ヤツ」、「能力のこと」回复「チンチラ星」、「Re:Re:第8話」回复「8話」。

11～13話：3章、收到菲利斯短信「PHANTASM最高ニャ～♪」回复「主題歌」、「雷ネット2期OP」回复「雷ネット翔」。

STEINS;GATE 比翼恋理的达令

STEINS;GATE 成就列表

名称	条件	成就点数
新命运石之门的选择	开始STEINS;GATE 比翼恋理的达令	5
CG达成率25%	看过25%的CG	25
CG达成率50%	看过50%的CG	25
CG达成率75%	看过75%的CG	25
CG达成率100%	看过全部CG	25
寻求历史之人	打开观看CLEAR LIST	10
寻求绘画之人	打开观看CG LIBRARY	10
寻求音声之人	打开观看SOUND LIBRARY	10
寻求动画之人	打开观看MOVIE LIBRARY	10
格物致知的密米尔	打开观看TIPS	10
洽览深识的奥丁	看过全部TIPS	20
自我的记忆 反复	【手机】看过发信履历	10
他我的记忆 反复	【手机】看过收信履历	10
共鸣的反应 反复	【手机】给某人回短信	10
忘却的消息 反复	【手机】有未读短信的状态下通关	10
投影的视觉 反复	【手机】变更待机画面的壁纸	10
初之音 反复	【手机】变更来电铃音	10
得手容易的人质	【手机】阅读真由理有关「得意科目」的短信	10
圣战勃发的收藏家	【手机】阅读至有关「远征」的短信	10
永久不变的天才	【手机】阅读红莉栖有关「体质」的短信	10
暧昧模糊的拟似人格	【手机】阅读萌郁有关「女心」的短信	10
误解遭遇的处女	【手机】阅读流佳有关「胸」的短信	10
得意满面的猫女仆	【手机】阅读菲利斯有关「秋叶原」的短信	10
不知案内的的旅行者	【手机】阅读铃羽有关「自家发电」的短信	10
作战・M	【手机】阅读过和真由理的全部短信(累计)	10
作战・D	【手机】阅读过和至的全部短信(累计)	10
作战・C	【手机】阅读过和红莉栖的全部短信(累计)	10
作战・K	【手机】阅读过和萌郁的全部短信(累计)	10
作战・L	【手机】阅读过和流佳的全部短信(累计)	10
作战・F	【手机】阅读过和菲利斯的全部短信(累计)	10
作战・S	【手机】阅读过和铃羽的全部短信(累计)	10

STEINS;GATE 秘密成就

名称		
起源鸣动的熵	「起源鳴動のエントロピー」完成	10
失乐的郁	「失楽のメランコリア」完成	10
黎明曙光的比例	达成萌郁的结局	50
猫耳少女的领域	「猫耳乙女のドメイン」完成	10
楼阁都市的青铜蛇	达成菲利斯的结局	50
封神的皮格马利翁	「封神のピグマリオン」完成	10
倒错的灵魂	「倒錯のアニマ」完成	10
爱与幻创的相乘	达成流佳的结局	50
迷走螺旋的根源	「迷走螺旋のアルケー」完成	10
破灭与终焉的遁走曲	「破滅と終焉のフーガ」完成	10
根源的爱	达成铃羽的结局	50
华氏93度的明暗法	「華氏93度のキアロスクーロ」完成	10
星屑的二连符	达成真由理的结局	50
相克的双人舞	「相克のパ・ド・ドゥ」完成	10
哀哭悲叹的难题	「哀哭悲嘆のアポリア」完成	10
永劫回帰的共鸣	达成红莉栖的结局	50
比翼恋理的达令	达成全部结局	100
研究室ChuChu!	阅读全部短信	25
世界线收束范围的收束	获得其他全部成就	100

STEINS;GATE 路线分岐

根据8月7日的12号机骚动后发送的D短信决定路线。

2周目以后到了可以发送D短信的时机，对话框最后的图标会有提示。和前作一样1周目也能选择路线。

萌郁路线

发送「新道具开发终止」，进入“失楽のメランコリア(失乐的郁)”

菲利斯路线

发送「12号机开发终止」，进入“猫耳乙女のドメイン(猫耳少女的领域)”

流佳子路线

发送「不要沉迷于12号机」，进入“倒錯のアニマ(倒错的灵魂)”

红莉栖路线

不发送「D短信的实验要再多加考虑」，进入“哀哭悲嘆のアポリア(哀哭悲叹的难题)”

铃羽路线

没有满足真由理路线条件，发送「D短信的实验要再多加考虑」，进入“迷走螺旋のアルケー(迷走螺旋的根源)”

真由理路线

达成特殊条件(以下详述)，发送「D短信的实验要再多加考虑」，进入“華氏93度のキアロスクーロ(华氏93度的明暗法)”

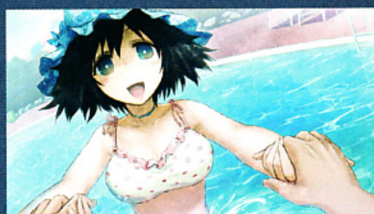
与进入真由理路线相关的短信

将以下真由理的短信全文阅读后回信，除此之外的短信全部无视。

「欠席届」回复「夏休みの宿題」→「コミマの衣装作り」回复

「いま」回复「ありがとう」

「トゥットゥルー」回复「ラボにいる」





STEINS;GATE 部分成就获得方法详解

收不到需要的短信



短信会按照短信列表的顺序接收到。短信列表可以在CLEAR LIST画面按X键或是游戏中的START目录中观看。只要不在存在没有收到的短信（列表之间有空）情况下回复比缺少短信更靠后的短信的话，一般就能保证收到缺少的短信。

寻求历史之人/格物致知的密米尔

无脑成就，开始游戏后打开EXTRA即可解除。

寻求绘画之人/寻求音声之人/寻求动画之人

达成一个结局之后相关的项目便会在EXTRA中追加。

CG达成率

与前作不同，收集率达成要求之后，还需要进入EXTRA中观看CLEAR LIST才能解锁。

得手容易的人质

收到真由理的短信「トゥットゥルー♪」回复「今日の補習授業」，之后再回复「どっちも苦手」即可。

圣战勃发的收藏家

收到至的短信「マジ勘弁」回复「置いてるとこ」，之后再回复「電凸」。此外如果对铃羽的短信「やっほー！」回复的话，必要的短信则无法触发。

永久不变的天才



收到红莉栖的短信「いま」回复「ピザチップス」。收到短信的时间大概是「起源鳴動のエントロピー（起源鸣动的熵）」章节中在メイクイーン前与4℃会面的时候。需要注意的是该短信必须无视铃羽「やっほー！」之后的全部短信才会出现。

暖昧模糊的拟似人格



流佳路线「封神のピグマリオン（封神的皮格马利翁）」中对萌郁的短信「お願い」回复「アンケート」，之后回复「何色が好き？」，再回复「記事」。这里需要注意的是，萌郁的这条短信必须无视她之前的特定短信才能触发，最简单的方法就是只要将前面萌郁的短信全部无视就好了。

误解遭遇的处女

流佳的短信「こんにちは」回复「大人数で騒いだ」，之后回复「素振り」，再回复「頑張ります」，最后回复「大丈夫」即可。

得意满面的猫女仆

菲利斯的短信「ビックリしたニャ！」回复「ジョニー・ウルフ」，之后回复「正真正銘ジョニー・ウルフ」即可。需要注意的是如果之前回复了真由理「トゥットゥルー♪」的短信的话，必要的短信则无法触发。

不知案内的的旅行者

铃羽的短信「やっほー！」回复「宴会」，之后回复「会議」，再回复「自転車」，回复「身体動かしてる」，最后回复「仕事」即可。

世界线收束范围的收束

达成其他全部成就后，便能受到平行世界泰塔的短信（没有来信铃声），打开后便能解锁成就。同时可以获得LIVE用玩家头像。

STEINS;GATE 全世界线共通年表

年份	事件
1954年	SERN创设
1959年	阳电子加速对撞机完成
1973年	以开发时间机器为目的的「Z Program」立案
1975年	IBN5100发售
1990年	桐生萌郁诞生
1991年	冈部伦太郎・桥田至诞生、苏联解体
1992年	牧濑紅莉栖诞生
1993年	漆原流佳诞生・菲利斯诞生
1994年	椎名真由理诞生
1997年	天王寺裕吾来日
1999年	天王寺綯诞生、天王寺缀死亡
2000年	2000年问题
2001年	LHC始动开始
2001年	第四次Z Program实验开始
2005年春	真由理祖母死亡
2005年	第四次Z Program实验终了
2008年	LHC公式实验开始
2009年	冈部伦太郎、与苍井塞娜邂逅、涉谷崩壊（混沌头）
2010年4月	未来道具研究所诞生
2010年7月中旬	电话微波炉(暂定名)完成、胶化香蕉发生
2010年7月21日	梯队系统数据库中备份了最初的D短信
2010年7月28日	收到谜之短信&发出第一封D短信
2010年8月13日	雷NET AB王者争霸赛决战
2010年8月15日	夏CM同人会第1日
2017年	阿万音鈴羽诞生



无论世界线如何的改变，愿未来道具研究所众人的笑容将用不褪色。

好了爱丽丝 那只是一场梦
这不是一场梦 这是一场记忆
这梦境让我感到恶心
现在 先集中精神
等等 你的思绪又开始浮动了
轻飘飘的 那是个暗号 放松
我在地狱里
舍弃那段记忆吧 它并无帮助
到仙境去吧
我没办法 我被困住了
被我的过去困住
警官 这女孩受伤了 快叫医师来
他会好起来吗
爱丽丝 忽略那些妄想
把它忘了 到仙境去
医师我不想到那里去
我的仙境已近毁灭 它已经不在了
你的喜好在这并不重要
现在 你在哪里
我和一个兔子朋友在水上航行中
感觉有点不一样 有些东西变换了
变化是见好事 它是开始遗忘的第一步
兔子先生发生什么事了 你在生气吗
不对 它怎么了
有什么不对劲吗
哪里……不太对劲
不 不该是这样的
别抗拒 爱丽丝
让新的仙境浮现吧
污染……腐坏……它要杀死我了……
仙境被毁灭了……我的心要崩坏了……
醒醒 爱丽丝 阻止那场梦
在听到声音后快醒来……



PS3 / X360	本刊译名：爱丽丝 疯狂回归		2011年6月14日
动作冒险	EA	94.64美元	美版
蓝光/DVD	1人	720P	17岁以上

本作中的主线道路多是一本道，在下文中小编并无过多的介绍，而是更侧重的介绍隐藏的通路，和小BOSS战的方法等等，因为篇幅和时间的关系，之后有机会的话会为大家送上"猪鼻子"、"记忆"等全部的收集方法，下文中并无特意的分出章节，游戏中也只是会变不同的衣服来区分，这是小紫我第一次写攻略，不妥之处还望大家见谅了。

爱丽丝疯狂回归按键操作指南

爱丽丝疯狂回归按键操作指南
A键为跳跃，初始便可二段跳，之后会有三段和四段。
B键放置兔子定时炸弹，放置兔子炸弹后，右上角就是兔子炸弹爆炸倒数时间，时间到就会爆炸也可以在按一次B键引爆。
Y键使用锤子，攻速较慢，威力较大且有震波。
X使用小刀，初始威力不大但速度很快。
RT咖啡壶机关枪，有冷却时间。胡椒喷壶，中期取得，可蓄力。
RB键是回避，可以回避敌人攻击或者空中加速。
LT锁定攻击，本作的锁定攻击有些问题，经常锁定到一半就自己切换了目标。
LB缩小自己的身体，同时可以看到提示和隐形的东西。
左摇杆 移动人物平时为跑步，轻推行走。濒死时按下可变身为疯狂模式。（此模式下画面黑白红三色为主，爱丽丝攻防加倍，几乎无敌持续十几秒左右）
右摇杆 调整视角，按下为第一人称视角，射击时为移动准心。

动画过后，从梦中醒来的爱丽丝与医生对完话后来到门厅，在这里我们可以先熟悉一下游戏的基本操作。下楼之后出去到屋外，在现实世界的街市会看到一只白色的小猫一路追去便可，前行到一条巷子中时发生剧情，过后我们的主角被送往一个平台处，从这里直接过桥，走到刚刚那位老婆婆处，就在变异的老人向爱丽丝袭来的时候，爱丽丝脚下的地板突然裂开了，我们的可爱女主在华丽的美少女变身后掉往了那传说中的仙境……（过桥时会有提示玩家按键查看全景，话说真现实世界的污染可真够厉害的……）

美丽的风景，漂浮的山峦，以及柴郡猫都在这里与爱丽丝相遇了，一路前行便可得到第一个记忆，在连续逃过几个平台后又可获得一个记忆，这里并不会迷路继续前行便可，遇到发光的蘑菇踩上去可以将爱丽丝弹起，在遇到第二个弹起蘑菇时左边还有一个记忆记得捡，一路来到酒壶前发生剧情，喝下酒的爱丽丝这时拥有了变小的能力，这样便可以通过一些狭小的地方了，按下变小后（LB键）还可以看到游戏中的提示和隐形的地方，在以后的收集中这是会常用到的，如果您在游玩时卡到一处不防变小再仔细寻找一下，一定会有出路的。接着前进会看到一朵花按下变小会有提示，进入花中再变大后花会被撑破，这时会有牙齿掉落下来，牙齿是游戏的重要道具之一，相当于钱的存在，用牙齿可以升级武器等等，这里的地图很简单一路向前就是，来到发蓝光的蘑菇这里时先不要急着上去，在玩家看不到的石块后面会有一个记忆，这里跳上去就回不来了所以先拿了再走。



新的场景看到后是不是会勾起种童年的回忆呢，在滑梯上一路爽快的滑下，途中有牙齿记得收集，破坏蜗牛壳可以得到牙齿，滑到下面后发现河水已经变成血色前行发现巨大的尸骨，这时柴郡猫出现并给了我们第一把武器小刀，小刀可以用牙齿来升级现在的小刀只有三段攻击，话说刀光还是很漂亮的，左边有记忆拿到后攻击蜗牛壳可得到牙齿继续前行发生剧情，这里会遇到第一个看似强一点的怪怪，不过也只是看似而已，没有任何难度，解决掉后树根处通路开启前行，右边台子上有记忆前面还是踩蘑菇，到达断崖处会有提示这里据对岸较远用滑翔过去即可（长按跳跃键），向前在左右各有记忆可拿，往前这个悬崖要用到二段跳和冲刺才能过去。前行到伯爵夫人处发生剧情，在伯爵夫人的房子对面有记忆不要错过，从桌子上拿到机关枪直接出门，这里会出现新的



怪物“飞天螺栓”，记得先清理掉它们的巢穴不然会一直出的，被抓住的话直接冲刺挣脱便可，之后会看到猪鼻子，发现的话打掉即可，打掉后猪鼻子飞回伯爵夫人的家，伯爵夫人会奖励给爱丽丝金色的牙齿，一个顶多个，之后小门去到另一边。打掉天上的猪鼻子会发生战斗，结束后右边的平台上会有一只猪鼻记得打掉，这样通路变有了，连续的跳跃前进到半路时按下变小会看到提示这里有一块浮在下半空的圆锥，跳上去后会弹起来到隐藏的石头前，这块石头只是镜像是可以通过的大家不要错过了，里面不仅有记忆还有金牙可以取得，之后返回继续前行发现这时的天空有了变化。忽然间地底也涌出了恶心的血水，通过这里时大家要小心不要碰到。右边的高台有记忆，继续前行会在小镇发生战斗结束后左边高台有记忆拿到继续前行，之后这里的地方全部崩塌了。

到了新的场景剧情中新的敌人出现，解决掉还会出现一个拿着盾牌的，先闪过他的攻击后再反击便可，继续前行。右边又会有一道影像门进去拿记忆，回去变小后会看到隐形的路面，前面打掉猪鼻子会使出路浮上来，正前方的高处有金牙齿记得取，之后吹笛子上缆车了。柴郡猫再次与爱丽丝刀笔刀，因为怪物的攻击我们的主角直接撞到了城堡里面。

在城堡妹子换装了，这里要利用喷出的气流前进（有的地方还要先打开阀门），上到平台不要直接出去后面有记忆可拿，一路开阀门跳跃到屋里后，往右边走会有被挡住的小通路一路前行没有什么难度，这里还会遇到拿勺子的小卒。前行会有隐形的道路继续前进会遇到茶壶怪，推荐打法是先用远程打晕后狂砍就OK了，之后开阀门打怪进门。进入后先站在右边的地板上等左边的降下后，快速跑过去前行便是，进入通道后先走半个齿轮的门右边有记忆但这里是很考验各位的跳跃的，建议慢慢来跳一个看一个。回到主线前面是一个考验速度的踏板机关，进入通道，一路滑下得到兔子炸弹，在多人乱战时放出兔子怪物会优先去打这个，还有一些道路也必须用它才能炸开。前行出门进入剧情。

出门战斗过后用炮射击前方门下的红色圆圈放下机关前行进入剧情，发现了一颗掉下来的头颅，好心的爱丽丝帮他装好了。在右边的机关放上兔子，从左边乘电梯上到平台拿到雨伞，雨伞可以帮助我们回击一些攻击，之后出现的新怪物战斗就靠它了，先把对方的火球反射回去，对方硬直时狂砍吧。之后向两边的红圈射击前行。来到有许多齿轮的地方这里的谜题多是放兔子压机关，快速通过就是了。前行会来到一个很小的空间这里头上会不停的往下砸石柱，同时还会出现很多杂兵，建议站在屋子外面去打。之后一本道走就是了。来到前面的屋子后发现背面的红圈，射击前行遇到三月兔剧情。左边的平台放兔子压机关，前面拉机关杆，返回后跳跃一个三连的平台，之后会有战斗，建议先灭飞虫和扔火球的，再打杂兵。战斗过后墙壁上面会打开盖住的红圈，之后继续一条路走到底。在就快到达三月兔的地方时它果断的升到了上面~~开机关后，爱丽丝也跳了下去。用兔子压住后面的机关，前方的道路又通畅了。坐电梯会回到刚刚得到雨伞的地方，刚刚小编是从右边先走的这回就自然的换左边了。

左边地方感觉和之前场景没什么大的变化，顺便说一下这里的场景都是比较暗的需要玩家不断变小来看清地图，好在路线单一很好找。上楼梯前行向前来到岩浆处，这里的平台和岩浆的流动会改变方向，跳平台到一个宽阔的台面时会发生战斗，在平台的左边和右边都会有记忆，这里中间的岩浆会不时冒上来要看准时机跳跃，前行会看到两个茶壶在岩浆边。跳下去后发现身后有通路开机关前行。往前走又是各种跳平台，到达最高的平台后开启冷却机关，这时左边的岩浆道路因冷却而可以通行了，这里出现的多是飞行怪，不是很容易打到所以直接无视掉好了，进入冷却的通道后，打掉一个红圈会有蒸汽出现，跳跃到另一处平台后兔子炸开通路会有小门出现，一路到达眼睛处这里有猪鼻子要站在侧一点才能看到，返回后右边柱子上有红圈射之，通过蒸汽来到更高处，出铁门继续跳跃,最高处有记忆，前行回到岩浆处。这回和爱丽丝说话的换成了一只老鼠，一路躲着岩浆跳跃来到最里面的平台开机关使岩浆冷却，下到冷却的岩浆后在墙上会发现一个红圈，打过后出现蒸汽，上到平台发现隐形道路，前行一直到跳下平台，清完怪后会出现新的红圈，打过会有浮版在眼前岩浆上飘过，利用浮版跳到源头，左边有机关打开后岩浆全部冷却老鼠也像之前的兔子一样升到上层。老套路在老鼠的控制室开机关，继续跳下。接着是剧情刚刚那个被爱丽丝安上头的家伙终于有手脚了。它带着爱丽丝直接飞到新场景了。

面前左面的高齿轮上有记忆，往前走门会自动打开，解决完小卒后疯狂商人（就是那个刚刚拼好的）打开了前面的门并要爱丽丝跟上，前行的左面有小门要注意可以拿到记忆，之后疯狂商人会卡在齿轮门前不用理他，来到右手边变小会发现一个跳蘑菇，来到最上面会看到墙上有红圈，射击后继续前行跳下到一处看似是死路的地方，变小后会发现原来有一处的地板是可以用兔子炸开的，之后帮疯狂先生打开齿轮门，出去后有剧情。这时疯狂先生被机械手抓走了，之前的兔子和老鼠也都出现在这里，并且控制着一个很大的机械怪物，但很囧的是这个机械怪刚出来就被飞来的东西砸坏了……兔子和老鼠还有我们的爱丽丝均表示很无奈，一段剧情过后爱丽丝醒来回到现实世界中。

向前走又看到了那只白猫，一条路跑，到前面会有一个老女人和一个男人的对话剧情，进入酒馆上楼看到刚刚那个男人已经把那老女人打到在地了，而且还上来给了爱丽丝一下，昏过去的爱丽丝又到了不明的地方挥舞长裙。一路的海星照样可以打出牙齿，然后前行遭遇战斗，向前溜冰梯之后发现马头锤，干掉杂兵会有通路出现，向前有被冰挡住的地方锤子搞定，这里有一处的记忆在路左边的冰下面，往前会有一个跳蘑菇。之后是很长一段的溜冰，注意路上的火不要碰会伤血，一路往前清清小怪，路左边的肠道里会回答猫的提问答对可以加血，回到主线打掉猪鼻子后会提示左边可以进入有记忆可拿。往前的高台会发现隐形的路段，向海盗船前行，遇到剧情海盗船被冲到了水下。横版水下关卡来了，这里我们要控制海盗船发射炮弹打掉前来的鱼群，通过之后剧情中船被一条大鱼毁了。

新的场景清凉的妹子装束又不同了，这回可真是在水下的世界了。向前路的左边有隐形的道路，之后仍旧没难度的一条路，只要注意不要碰到水母就成了。来到前方左边有半隐形的水母进去有记忆，回来继续向前找到白色里面冒火的门，连续跳跃过水母后这里会遇到一个半隐形的怪物，连续用炮攻击使他自己手上的炸弹爆炸再打便可，往左边有隐形道路，可以在贝壳中得到记忆，但是这个贝壳是会合上的，拿了就要快闪开才行，继续向前右边放兔子，打红圈。通过后左边半隐形水母里面可以拿到记忆，进入海底小镇，左边炸开后会发现道路可以进去打几个小卒多加点血。前进会发现娃娃脸的水母在它露出脸的时候





直接枪掉。到达深处左边会有隐形道路和猪鼻子打过会有记忆可取，这个场景的隐形路段还是很多的，建议多看一下就不会有问题了，之后进入小屋直走，剧情过后右边有记忆可拿。回到走廊左边的途中小道有记忆，一直上楼到尽头后跳下平台会遇到螃蟹怪，这个怪的打法与之前的很像都是反弹对手放出的火球后狂砍，战斗之后进入鱼口发生剧情。又是一条道跳啊跳，来到最高处这里有隐形的路段。到达一堆酒瓶处一一破坏可救出一只章鱼，前方会出现上下浮动的隐形板块，前行继续破酒瓶救章鱼，这个场景有个时间非常紧的压兔子打红圈机关，建议大家在这里冲刺过去。之后左边的平台有记忆取，继续往前破瓶子，再次进入鱼口。出鱼口后第一个坡下藏着记忆，上到左边的木桥进去后会有战斗，分别解开三个音符机关后按提示按键演奏，中间的门就会打开，进入后右边有记忆，向前走会遇到螃蟹，这里建议站到高台上和螃蟹打会简单一些，剧情过后右上放的门会开启，前行跳水母，这里注意会有隐形的平台和水母，进入会有记忆可拿，向前走会看到有点像《战神》标志的箱子，这里要收集箱子拼图，之后进入鱼嘴发生剧情。进入战斗，还是之前的那个半隐形的扔雷手，这次它还新加入了近身格斗，建议打法还是先多多闪避后狂砍，前行剧情与墓碑上的鬼魂对话。前面有一个三岔路分别进入，每次战斗过后跟随光的指引可回来。要注意的是第三次战斗后跳平台很有难度，这里对时间的要求也很高，一定要提前记住隐形浮版的位置。一路回去走左边的路跳蘑菇后滑梯，遇到新的怪物，这个怪一上来会直接冲向爱丽丝，这时一定要及时闪避，被吞下的话会伤不少的血，之后它会向天放出炸弹注意脚下的影子很好躲的，坚持一会他便逃走了。前行左边的水母进入后会有问答的通道。右边的路能回去前进看剧情，爱丽丝和之前的老女人坐在马车上各种说。回到现实街市后走右边的路会有剧情，进入屋子里面上楼到一个老男人的房间中会有剧情。之后下楼，看到外面下雪了，走左边再次见到柴群猫，一路连续吹开机关后，一直跳到最上面可以拿到胡椒喷壶，小型战斗过后用喷壶打通前进的道路，前行路旁会有记忆，吹开左边台子上的机关，会出现浮块和向上的蒸汽壶，继续前行左边的机关需要用喷壶先打一下才能看到。前方的连续跳跃之后会在齿轮上拿到记忆，之后一本道走就是了。机关枪红圈后跳跃过蒸汽壶有记忆可拿。向前剧情，爱丽丝被带往了漫天飘着汉字的地方，以及再次穿上新的花裙。

这里的汉字写得很像三国时期的事物，前行中的浮版也做的很像中国的麻将，途中还有中国古代的酒坛，不愧是中国人参与制作的游戏啊，还是一本道拉环开机关，提示很明显，直接向前会有记忆，左边还会有小门可进，这里的浮块要踩在上面的时候才会出第二个和第三个，上坡前行会发现隐形的桥，过后路旁右边会有堵黑色的墙可以破坏得到记忆，再向前会遇到移动很快的飞虫武士建议用喷壶去打，游戏难度不是选的太高的话可以直接秒掉，如果对方移动实在太快用锤子也很好搞定。前行发现一块印花的石板这个也是影像而已，直接进入便可拿到记忆，出来后跳隐形的板子，注意途中的喷火装置，这里跳之前要先看好最里面上方的一块左右移动的板子（也就是目的地），建议大家看到那块板子向右边移动时便提前起跳。上来后遇到身穿日本武士盔甲的敌人，它会飞起攻击玩家，这时只要抓住它飞起的时候用喷壶攻击便可使其落下硬直。前行遇到老爷爷这回是拼龙形图的游戏。出门后左边有小门可进拿到记忆，与老爷爷对话后门洞打开，下行进入画中这里又是一个横版的关卡，这里的爱丽丝不能攻击但可以变小和跳跃。前行会有火球的干扰注意不要碰到。出画后来到书卷桥这里，书卷会向反方向滚动上面有火字的也要避开，这里还会有飞行的弓箭兵直接喷壶一击搞定，前行到左边的最高处开机关，接着一本道，一路的墓碑可以破坏得到牙齿。之后是长长的滑梯，越过几个空中楼阁后上到最高的平台会发生战斗。之后来到最高的地方拉机关，右侧的浮楼会开启。跳到有日本女人的平台，这里左边有小门可以拿到记忆，右边跳隐形的浮板，拉环后前行的右边有记忆左边进入白色的门触发剧情。前行救下被便打的人偶会有提示按音乐，打开八卦图样的门前行战斗过后的门后有记忆。前进跳蘑菇，之后滑梯前行到有一堆瓷瓶的地方前面右边放兔子，左边连跳前行的石洞右边有小门拿记忆，前行跳隐形的浮板拉机关环，走到有两个香炉的地方左边有小门，之后前进门遇到老爷爷，战斗后剧情跳蘑菇向前会遇到一个拉环三连跳喷气壶的机关，在跳过第二个喷气壶时左边有一个平台，这里的平台因视角和光线很不容易看到，上这个小台后，再去跳第三个喷气壶，之后连续跳蘑菇。达到最上端后先跳向右边的高处有猪鼻子打后有一副扇子会改变方向，跳跃到山上时先走后边的路小门里有记忆，前行会遇到旋转喷火的机关，右面高处有记忆，左面开机关，这里还有肠道答题，快速通过小门会遇到杂兵，前进到一石门出这里要先走左边最高处踩机关门才会开，一路滑下进入画中，这里的横版会有弓箭手小心躲开它的飞箭，一本道后会有战斗，之后又是拼图，前进到青蛙处战斗过后拉动左边上面的拉环门会打开，左边用喷壶射击后有记忆，之后打掉猪鼻子会有战斗，左边拿东西前进进入画中，一路来到塔的最上层见到白色的蛹后进入剧情。

听完两个男人说话后下楼出门进入白光一路向前进入扑克的世界。前行来到城中左边放兔子，右边踩一下后跳上中间的隐形路段快速前行，跳蓝蘑菇后滑梯再次遇到猫，这里前进的道路会有塌陷要注意时间，向前会遇到扑克牌敌人，这种敌人倒下后会复活一次，在他倒下后射击他的中心即可，之后来到树门前破坏进入，在画像的右边机关放兔子，进入最里面打开地下的机关，从画像左边前行遇到执行者是无敌的，直跑到门那里便可，之后它会继续追赶爱丽丝跑向前方进小门。之后右边地下有记忆。前行拉机关跳跃，打掉杂兵后执行者会把地面打碎，来到新的场景，继续前行还会遇到执行者，还是一路跑就可以，坚持一会它会帮我们把挡住的路打开，前行在浮台上面放兔子使另一个浮台上升便可来到新的平台开机关进门。房间的地上有国际象棋的棋盘，这里要求爱丽斯控制两个棋子同时到达五星处。前行在古堡中二层执行者会再度出现，逃跑来到地下洞穴。消灭骷髅扑克后跳跃平台来到最高处的门内向前会出现拿着大锤的杂兵，用喷壶打晕后直接攻击它的背部弱点即可，依旧是压兔子开机关，进门跳蘑菇前行，一边躲一边打完杂兵后会继续往下掉，前行一路都是压兔子打红圈即可，来到有蒸汽的地方右边跳隐形台子有记忆，到尽头进入左边的小门也有记忆，出小门后先到右边拉机关，然后跳平台。上到平台先去右边这里打红圈，要求时间很紧，建议大家跑到隐形路的中段便往红圈处跳去，然后左边前进，到达空中最大片的平台后看到执行者的巨大身躯，但是他不会攻击爱丽丝，只要将平台上的怪物都消灭掉后就会被执行者打入地下。继续逃跑，滑到下一层后有国际象棋的小游戏，通过后前面的分道中右边有记忆，左边看到地面上有两个白色平台，先踩下右侧的放下兔子后用下面的蘑菇跳上左侧的平台拉动机关。再用同样的方法通过上方的铁门后再次出现国际象棋游戏，通过后进入到白色门内有剧情。向前经过一片怪物区域进入到花园这里的亭子中有记忆。通过中央位置后再次遇到了执行者，快速向下跑后看到花园中央的蛋糕，爱丽斯吃下一口后瞬间膨胀变大，执行者很搞笑的呆在原地了。变大后的爱丽丝开始疯狂的屠杀怪物和摧毁周围的建筑，终于不是被追了。地上的触角可以拔除，炮楼摧





毁后需要踩破地上的心脏。最后将有眼睛的高塔下方的脏捏碎后爱丽斯恢复正常身体。爱丽斯滑过舌头一样的滑梯到达底部后，射击墙上的蓝色心脏可以打开身后的铁门。一路注意射击墙壁上的蓝色心脏开门，路右边还有一处小门可以拿到记忆，来到最深处见到女皇，剧情中爱丽斯被女皇很恶心的吞下。

回到现实中，我们的爱丽丝居然变成了光头，这与之前的妹子装形象差太多了。一路走右边会有三段剧情，之后画面变成黑白满地的血啊。出门一直追着路灯走会有剧情，然后向着着火的房子跑去进入新仙境，再次换装。一本道走右面的小门连续开启机关到一处有水的屋子前发生战斗和剧情，这里的小孩子真是“可爱啊”，之后还会有个体型大的孩子出现，还是远程加近战的打法，胜利后右边有小门拿东西，前方从小孩的“那个”地放进入。之后一本道开机关，左边有记忆，跳蒸汽壶到木屋的二楼放兔子压机关，快速来到楼上后会有秋千在前行空中，注意不要撞到，这里的屋子都是有数字编号的不会迷路，这里会有个娃娃脸的拼图，过后会遇到飞行的娃娃脸，先躲避它的直线攻击后反击便可，向前左边开机关。跳到隐形的回转柱上，前行会发现有一个摇杆的箱子，这时可以控制头颅像保龄球一样收集东西了，玩过《仓鼠球》的话这里会容易很多，过后换成爱丽丝滑梯，一路躲开向下砸的石柱来到最下面有记忆。前行到画有章鱼的画前先到左边在圆盘上放兔子，再跳到右边升起的平台后前进，之后会来到一个双高低白色平台那里，先上右侧的平台放下兔子，马上跳回到中央再利用喷雾跳上左侧平台释放兔子后马上再放一个兔子，跳上对面石阶后踩到隐藏平台上，可以直接跳到右侧高台，之后看提示走就不会错的，打开两个机关后跳蘑菇，之后滑梯。下面的场景与之前没什么变化，都是先压兔子到一个圆盘上再跳向另一个，反复而已，在此就不多说了，途中有的地板还会掉下注意就可以了，到达最里端战斗过后乘电梯回到外面，外面的解密依旧跳跃也没什么难度，一路跳就好了。一直来到广场左边有隐形的路，右边直走会进入第二个滚头颅游戏，这过程中需要玩家连续调整大炮发射方向看准时机就是了，过后又是滑梯。解决杂兵战后一直向前就能看到白色的门了，换场景到外表恶心的医生面前，原来这一切都是他搞的鬼。

回到现实世界在地下通道找到医生和他对话后进入最后的场景，一路直走看剧情，这也是全作唯一的BOSS战，一上来BOSS会用左手来攻击爱丽丝，动作为向下砸地和连续追赶爱丽丝，及时闪避会造成硬直，瞄准手背上的脸炮轰即可，之后BOSS的手中会放出火焰，建议大家站在远处躲一下，之后换右手突然冲过来的巴掌和连续追赶技能只要多闪避便不会造成威胁。BOSS攻击前的准备动作还是很明显的，一段时间后BOSS的双手会抓住场景中的两根石柱，这时冲到BOSS的面前他的舌头会露出，狂攻就好了，反复几次便能过关，之后的结局大家自己品味吧，总之恶有恶报。之后爱丽丝从地下通道出来发现记忆中的仙境还是美好的……

小紫的爱丽丝简易流程就先到这里了，简单总结一下，次作的流程在同类型游戏中算是很长了。但是大量的重复关卡让小紫觉的厂商有骗钱的嫌疑。关卡中的画面也暗的很，游戏中大家可要保护好眼睛哦。

《爱丽丝：疯狂回归》的DLC，包含武器和服装		
武器	・Pepper Grinder—增加弹药上限，提供双倍弹药	・Hobby Horse—每次被攻击时回复玩家生命
	・Teapot Cannon—增加50%的攻击力	・Vorpal Blade—减少敌人50%的攻击力

全问答	
How is the Queen of Hearts like a typhoon?	In all ways--but the typhoon doesn't mean to be
What is yours but others use it more than you do?	Your name
King's cloak, priest's hassock, lady's wrap, judge's robe all hang by me. Who am I?	Clothes line
What's on four legs in early morning, two legs at noon, and on three legs in the evening?	A human being
We welcome the arrival of a phantom at sunset, only to rue its departure at sunrise. What is it?	Dreams
What warms like the summer sun, and heats like a blazing fire, but does not burn?	Blood
I talk, but I do not speak my mind. What am I?	An Actor
What is so delicate that when you say its name it is broken?	Silence
What comes next in the sequence 1 3 4 7 11?	18
What always runs but never walks, often murmurs, never talks, has a bed but never sleeps, has a mouth but never eats?	A river
I never was, am always to be. No one ever saw me, nor ever will. What am I?	The future
At night they come without being fetched. By day they are lost without being stolen. What are they?	Stars
The one that uses it never knows that he's using it. What is it?	Coffin
The more you have of it, the less you see. What is it?	Darkness
If you break me, I do not stop working; If you lose me nothing will matter.	Heart
Feed me I live; give me a drink and I die.	A fire



Flesh Dress
随时处于兴奋状态



Matt Hatter Dress
玩家被攻击时失去牙齿不是生命



Chess Dress
任何武器都可以造成双倍伤害



Rabbit Dress
缩小药水的力量灌输到生命中



Cheshire Dress
敌人不再掉落玫瑰


Caterpillar Dress
可以为玩家标示行进路线一直持续

Shadows of the DAMNED

暗影地狱 于朋克粗旷世界

□文 / 小紫

PS3 / X360	本刊译名：暗影罪罚		2011年6月21日	
	动作射击	EA	54.99美元	美版
	蓝光/DVD	1人	720P	17岁以上

前行小介绍

大神的新作终于到来了，三上真司称这部游戏“有点朋克摇滚的意思”，须田刚一则用“非常黑暗”一词来形容这个游戏，到底如何呢？下面就让小紫带您走进恶魔猎人拯救妹子的世界……

因为本作并没有隐藏要素和多周目要素，在通关后也并不能选关。所以小紫在正式的流程攻略前，先为各位玩家列出游戏中一些小的心得。想要完美游戏的玩家不要错过这些以免重复游戏。

本作因无多周目等要素不免让人觉得可惜，但在后面的评分中还是给了满分。小紫觉得本作是以前游戏方式的一种回归性作品，反而因为没有隐藏要素而更能让人全心投入其中。





↑本作中小紫认为主角最帅气的动作就是连踢带踹的买啤酒了

→外形够酷头上还长角，丧尸版的牛魔王？

需注意的几个成就取得

1.用 Hot Boner 一次击倒5位敌人
2.用 Barrels of Light 一次击倒3名敌人
3.用 Big Boner连续爆头5次
4.除了 Big Boner外使用任何武器连续爆头5次
5.当射击敌人腿被断肢半浮空时，爆头一次。（要达成这个除了多试几次外就只能看人品了）

游戏中的小建议

1. 红钻石升级武器建议顺序：手枪—散弹枪—冲锋枪（建议手枪在前期多多练习爆头，打怪物的身体的话要费不少功夫。散弹枪在本作中威力很高，对于一般杂兵直接秒。冲锋枪在BOSS战中很好用，在BOSS不长的硬质时间里可以连续造成不小的伤害）

2. 红钻石升级其它建议：血量—威力—装弹数—射速（小紫在此建议先升级血量的原因是，游戏中很多地方只要有足够的血撑到存档点，那么即使接下来挂掉也会满血再次开始。省下的啤酒可以用于BOSS战中，BOSS的伤血都很高）



3.钻石多取得方法：射击怪物的下半身会让它们趴在地上，这时跑过去QTE踩下会获得比平时多的钻石。在游戏中期会遇到不停喷出黑暗的石柱，这时让他多喷一会可以无限刷怪出来，这里的怪掉红钻石的几率很高，建议想升级的玩家在此多刷便是。

基本操作

按键	功能
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角调整，在瞄准后为准心移动
十字键	切换武器
A键	原地按下为360度转身，移动时为翻滚躲闪（躲闪中为无敌状态）
B键	近身攻击，受到攻击时按下会自动回击
X键	确定键（开门买东西等）
Y键	长按下可以调出补血物品，后按十字键选择
LB键	喝啤酒快捷键
LT键	长按下为瞄准
RB键	按下瞄准后再按为强力攻击
RT键	长按为以段时间冲刺奔跑，按下瞄准后再按为普通射击

小紫的暗影流程闯关路

ACT 1-1 训练关

在一段悠扬的木演奏中我们满身纹身，很有朋克感觉的主角恶魔猎人贾西亚（Gracia Hotspur）登场了,。与一个怪物对话后主角爆出粗口直接枪掉怪物，然后进入教学关卡，摇杆控制移动和视角，A键可以突然转身，LT键瞄准，前行看到上吊的女友，这里会给出射击的教学LT瞄准后，RT键射击，在受到怪物攻击前会提示按下B键近身格斗，LT+A键为躲闪，爆头可以一击必杀怪物，远距离爆头还会有特写画面并伴随主角口中的this good。之后来到主角女朋友的房间发生剧情，主角的女朋友宝



拉（Paula）被带入地狱。进入地下后一路跟随主角的伙伴强生（Johnson）也就是那把枪会改变形态，成为火把或是很酷的摩托车，这时游戏真正开始了。

ACT 2-1 TAKE ME TO HELL

高举火把的贾西亚前行，画面的右下角会显示血槽和子弹数,本作的子弹并不是无限的，游戏中不要浪费否则没有子弹的话也就意味着



game over.，但在BOSS战时弹药补给箱是会无限刷的。打开前面的门会发现里面有一群的怪物，为了女友的贾西亚并不畏惧，直接很暴力的一个飞踢踹门而入，而后在场景的右边会发现一个长翅膀的小怪，接近后他会飞走，并且点亮井中的烛火。这里也会自动保存游戏的进度，前行看到门上的一盏灯，LT+RB射击能使灯火点燃开门，这时后面会出现一车的怪物，安十字键可以更换更强力的武器—散弹枪，干掉怪物后会有钻石掉下，钻石可以够买东西要好好的搜集，挂掉的话会扣钻石的数量，而且还会从存档点继续游戏过程中的动画还不可按掉。进门继续前行会看到一个长着婴



儿脸的门，想要通过我们要为它找到草莓喂它吃，这时女友的身影会突然出现，按住RT键一路跑着追过去，进入左边小巷中的门能拿到草莓。回去很暴力的塞到婴儿的嘴里门便打开了，上楼会看到啤酒，拿到后Y键调出喝下可以恢复体力，从窗台直接跳下在前面的门中拿到道具，反回后会发生剧情，这里画面会变成暗色，进入黑暗后主角的血量也会不停的下减，快速的用LT+RB射击门上的马头灯可以恢复正常，之后按提示前进射击点着灯后，黑暗中的怪物会跑掉。前行之后又会进入黑暗，打开右面的门有马头灯射击便可，来到二楼后会有怪物从窗口跳进来，这时的怪全身笼罩着黑暗是无敌的，需要先射击窗外的马头灯，然后用火把打一下怪物去除黑暗后才能给予怪物伤害。解决掉杂兵跳窗出来后看到穿着性感的女友进入一片黑暗中，不用说有这么漂亮的女友自然



是向前追了。一路快速通过黑暗笼罩的地方，先在右面小巷中打马头灯，在来到一堆恶心的尸体前会与新出现的怪物战斗，这个怪物会一直向主角扔火瓶，用B键一边躲避一边攻击便可。向前又会看到婴儿门，先去左边进入酒馆这里可以从贩卖机中用钻石购买啤酒，话说主角的动作哪里是买啊，简直就是抢啊。前行下路可以拿到红色的钻石用来升级武器，回到楼梯上来会看到前面也有个婴儿门进去可得到草莓，继续强势的动作喂门后前行发生剧情，主角被一只大手抓往新的场景，这里前面的马头灯被黑暗包围着是无敌的，之后会有提示进入黑暗的柱子里看到新的提示，站在黑暗的圆柱中射击门上的黑圈，（这里一定要用普通的射击才可以，小紫在游戏时一直脑残的用RB强力攻击导致在这里卡了20分钟）那条红线会像导火索一样打开右侧的门前行上楼会被困在笼子中，射击左边的马头去除黑暗，拿到草莓回去前行会遇到战斗，还是先打掉马头后左边的门便通了。再次向前上梯子一路走拿到草莓，回去开右边的门会得到红钻石，之后前行通过黑暗区域后会遇到在楼上跳舞的美女剧情以及她召唤出的新BOSS，这个怪的血量很高，会直冲向主角用手里剑攻击，它的弱点在背部，在他攻击时用RB射击会使他背向玩家，这时攻击它的弱点就好了，建议这里用散弹枪打的比较快。过后这里看似要塌了赶快前面上梯子走人，换过场景后下到血水中向前便是，路上还



会遇到扔火球的家伙要小心。换到一个有两个婴儿脸的场景，先向前触发黑暗扩张的剧情，等黑暗扩大到右边门的时候射击门上的红圈便可，快速进入打马头，前行再次跳下先前往二楼打掉发出黑暗的机关，这里的杂兵攻击力都很高，建议先不要理会能躲就躲，之后会出现一个怪人"帮"我们开了婴儿门，前行后进入。

ACT 2-2 CACCIBAL CARNIVAL

向前发生新的剧情，从女友的身体中出现刚刚那个开门的猛男BOSS，它会直线向我们走来。两旁的木桶可以射爆，能让它躺在地上硬直，这时只要攻击它头上的弱点就可以了，受伤之后它会拿走马头，黑暗降临这时要一路尽快追上去才行，这个讨厌的怪物会如此重复两次，所以大家要记得带好补给品，能为自己争取不少的时间。话说这里没有地图所以要仔细听背景中马的叫声，哪边声音大去往哪边，胜利后从天空降



下一只大手把它抓走了，然后我们在这里可以得到一块蓝钻石。出门后本段结束。（场景中的红心可以延续在黑暗中的时间）



ACT 2-3 WHAT A WONDERFUL WORLD

换场景后这里的路依旧没什么难度，前行清掉小怪则可，走到一处墙上有马头的地方这里会出现新的爬行怪。它会喷出黑雾罩住马头使黑暗来临，要及时干掉才行。这里的场景要



一边关注墙上的马头，一边打杂兵还是很需要技巧的。建议用冲锋枪先干掉爬墙的，再打杂兵会简单很多，战斗过后前面右边小巷中有草莓，然后上木梯走贩卖机的左边。跳到楼下后，会看到这里有烟花的装置，连续按X键点燃烟花可以阻止黑暗一段时间。进入左面的铁



栅栏门，用强力射击门上的黄色圆盘后栅栏便会上升几秒钟，这时翻滚过去。之后一路前行发生剧情遇到售卖商人，这里可以购买到红钻石。话说它收钱的动作可真酷啊，直接把钻石吞到嘴里。接着前行看到蜗牛一般的动物，向它射击他头上便会发光，跟着前行就会到达一处墓地。走到右边一处墓碑（地面有塌陷的地方）前会有喷出黑暗的石柱出现，进入打掉3处的红圈黑暗柱便消失了，也就是这里怪可以无限刷拿红钻石。拿到草莓出门。来到一处原



形柱中踩在吊灯上撞碎周围的蓝色宝石，撞碎后的地方会发射出光柱使黑色区域上升到最高处，之后开门本段结束。

ACT 2-4 RIDERS OF THE LOST HEART

回到商人那里前行会遇到之前被抓走的猛男BOSS，这次它还召唤出了一匹闪着雷光的骏马，这个BOSS的弱点还是在背部的红圈。



进入马屁放出的黑暗中可以很好的打到，之后它的马会翻倒露出马肚子上的弱点，用冲锋枪狂轰就是了，一段时间后BOSS会骑马跳上火焰的高台向主角放射雷标，及时射击马肚子的话可以阻止让其跳下，若晚了要及时躲开飞来的雷标。胜利后剧情中BOOS会变的非常大，这时它会不停的踩我们，而且还会有一定范围的波及，伤血很多建议看准时机用X键的无敌时间躲避，这里要说一下本作的RT键，也就是加速跑这个键位，在游戏的画面上根本找不到消耗体力的条，也就是说跑着跑着会突然因为没有力气而停下，小编我在游戏时经常会停在BOSS的脚下，无语啊。建议用最短的时间击破他身上的九处红圈。全部破坏后BOSS会对着喷水池撒尿，黑暗瞬间笼罩了全场而且没有解除的方法，要快速的射击它肚子上露出的红色肠子。胜利



之后它被剧情干掉了。这时我们又会得到新的蓝钻石。

ACT 3-1 IT'S A BUGHUNT

来到新的地方，左边有商人可补给，右边剧情会看到主角的女友被绑到一座钟下。向前进入左边的门中顺着圆形楼梯上行，出窗子后会遇到之前拿手里剑的怪物，解决后掉射击钟上面的马头女友会一同随着大钟砸入地下。追下去后一路前行到最里面拿到草莓，回到中段打开左边的门进入会遇到圆柱释放黑暗，还是快速击破里面的三处红圈则可，这里左边有贩卖机可以补给，向前会看到女友又被抓走了，来到地下排水的地方会发生连续的战斗，之后还会遇到羊头手拿镰刀的死神。这个BOSS



会把跟踪的镰刀扔向主角，及时按A键躲闪便可，之后会砸向地面制造黑暗，不要怕站在黑暗中看到它的身体会发出黄色的光，这时用强攻击（RB）打它，打中后它会浮在半空硬直，并且身上会出现弱点，建议这时用冲锋枪狂射，几个回合下来它就挂了，再次获得新的蓝宝石，强化后的手枪能够蓄力打出一个很大范围的黄色罩子，击破这个罩子的中心圆圈可以同时攻击多个点，还同时带爆炸效果威力可观。前方的门如此便可击碎。之后开门本章结束。（这里的石门也可以一一打出黄圈击破）

ACT 3-2 MY DYING CONCUBINE

来到新的场景后先走左边打碎树桩，里面有东西可拿。回到右边的路会遇到新的怪物这



个怪的移动很慢只要打他头上的弱点就行了，很简单。（之后会称它为独眼怪）过木桥时会看到女友掉入了水中，一路边点烟花边前进，在这里追去的主角总是能看到女友在求救，可当你赶到时总是晚一步主角囧啊。前行会有战斗很简单不多说。之后一直追着女友在水中前行会拿到草莓开门，进入后走左边的门中会遇到两个独眼怪，打赢后被手抓着的草莓便可以取得了。草莓喂开门后会看到刚刚溺水的女友居然自己走上来跑掉了~前行有商人可以补给，

开门后本段结束 本节在水中遇到的怪怎么小紫觉得比之前的强很多啊，难道是自己错觉了？

ACT 3-3 AS EVIL AS DEAD

开始后主角的女友会一直追过来，被吻到的话直接OVRE了，还是快跑吧。（顺便说一



下，这里因为加速很不好把握，所以小紫我一上来就挂了六回，也不知道是不是我的手柄不好用了），一路上黑的地方是可以不点灯直接冲过去的，木桩还是用手枪蓄力破坏，要被追到的时候回头强力攻击可以使她停下一会，到存档点的时候会再次遇到死神，这次进入黑暗后死神会分出多个影来，这时要看清哪个胸腔前面红色的光更深一点，之后用手枪的强力攻击便可使其浮在空中停止一会并露出弱点，如果直接随便攻击的话打到的幻像会一瞬间消失，这里要看好自己的血量，不多的话直接按LB键喝啤酒。胜利后会看到新的蓝钻石被一只手抓入黑暗中，前行进入黑暗的十字通道，右边有红钻，直走拿到蓝钻石武器升级了。换场景后一路清掉小怪拿到草莓开门，随着蜗牛灯走到木屋中，这里会发生杂兵战，有抬起地板偷看的怪物找到后QTE踩扁它。坚持一段时间后会被剧情中的女友撞到地下，阅读架子上的书籍后前行左边有商人，继续直走又会被女友狂追，一路上躲开杂兵跑进前面的屋子，之后会遇到一个满身现代装备的巨汉剧情。出门后会看到一个双手长着很长爪子的怪物（金刚狼？），速度快的同时它还会瞬移，建议用冲锋枪和散弹枪搞定。前行会有一段很搞笑的剧情。（话说那个拿菜刀的杂兵够悲剧，那个巨汉也够猛，把我们的主角都搞无语了）得到新的蓝钻石后散弹枪升级了。之后一路有商人可以补给，开门后本节结束。

ACT 3-4 THE BIRD'S NEST

一路走到桥上会发生剧情，之前那个拿菜刀的家伙会华丽的变身为一只黑色的鹰。（或凤凰？）此BOSS弱点很明显在肚子上，BOSS会吐出长长的舌头攻击玩家，推荐打法还是边攻击边闪避。在击落一次BOSS后它还会再次升上来，这回的弱点分布在翅膀的两翼，一上来他会飞在高空甩羽毛下来制造黑暗，及时强力攻击破坏插在桥上的羽毛可以解除。之后还是吐舌头，打法如初，如果被它撞下边缘连按X键可以爬上来。两翅打完过后，落下的BOSS第三次飞了回来，这次它会站在桥上攻击玩家，在闪避的同时用手枪蓄力攻击，把打出去的黄色光圈粘到它的身上，击爆后会露出BOSS两腿之间的弱点（这位置选的）。在打第三形态的时候建议不要离BOSS太远，这时BOSS会直接飞冲过来容易伤血。胜利后BOSS又被剧情干掉了……前行拿到蓝钻石后进入广告牌，穿越黑暗本章结束。（在黑暗中两旁的舞娘很容易让人联想的说）

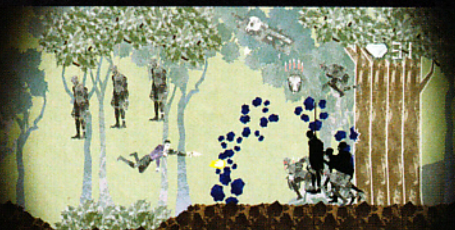


ACT 4-1 THE BIG BONER

从广告牌出来后先到一旁的电话亭那里打电话，之后火骷髅在激动之余把枪变成了一个超加长的炮筒，这里的游戏有点类似“塔防”，分别守住三路攻来的怪物则可，主角发射时的动作还真是“够给力”啊，再配上说出的话，你懂的。守过第一波后出广告牌穿过暗影进入第二回合的“塔防”，过暗影时背景中还会伴有XX的呻吟声，你一定又懂的。如此反复打三次后发生剧情，之前站在二楼跳舞的美女又在这里开跳了，身旁还有摇老式唱片机伴奏的，过后本节结束。

ACT 4-2 GREAT DERMON WORLD VILLAGE

进入画面像老电影一样的横板射击关卡，主角可以浮在空中。熟悉操作后射击摄影机中心便可以前进了。一路上挡道的玻璃可以破坏，会有杂兵突然从房子四周跳出，途中还会



捡到冲锋枪，被黑暗罩住的马头用强攻击则可去除黑暗，可以说一路无压力。前行到用钻石拼出心型地点，本节结束。

ACT 4-3 GHOST HUNTER



新场景下会遇到全身带电的怪物，分别用手枪的蓄力攻击炸掉场景中的发光柱体，这时他身上的电会消失，之后攻击便可以了，结束战斗后依提示上到三楼，破坏发光的玻璃架可以前行看到剧情，之前那个美女再次起舞，把一部分的路段变为黑暗区域后就飞走了。站到中间的圆盘处可以射击书架上的发光点，这里是一个拼图类的小游戏，成型后的样子为左边最下面一个，中间三个，右边最上面两个。开门后进入黑暗中，建议先打破前两个红圈后打马头，能使这一小块的区域恢复正常，稍歇一下再进入黑暗中打掉第三个红圈即可开门。进入后先下楼进入黑暗打马头，后有连续杂兵战。取胜返回楼上前行会发生剧情，美女又一次召唤出BOSS，这个怪向玩家扔来的镰刀攻



击范围很大，建议先多躲闪慢慢打他头上的弱点。消耗一会后BOSS会释放出黑暗，进入黑暗能看到BOSS肚子上的弱点，这时不要太贪打几下就去打墙上的马头恢复吧，同时场景中会出现很多的杂兵，躲开一字飞来的镰刀后清场。胜利获得新的蓝钻石，武器再次升级。继续向前遇到一个在读书的怪物并且关掉了这里的灯，还是跟着蜗牛前行将这里的怪都清掉后前方的门会慢慢上升。前路有商人可以补给，左边尽头拿到吃的喂开门后进入白色光中本节结束。（图书馆那个看书怪还真是恶搞啊）

ACT 4-4 GREAT DEMON WORLD FOREST

又是横板的一关，一路上会从树丛中跳出怪来，途中可以捡到爆破枪，唯一的难点在遇到一个三连的树桩前会有很多怪来阻挡，小心应对就可以了，如果主角血量变少的话，会看到身上的衣服只剩下内裤。还是前行到心型钻石时，本节结束。（血量减少时衣服也会少但是不会再少了。小紫曾恶趣味的试过，直接OVRE）

ACT 4-5 SUBURBAN NIGHTMARES

新场景下的路非常好找，这里的怪建议用升级后的冲锋枪搞定，之后来到需要多点同时破坏的门前手枪蓄力通过。换过场景后依旧重复一遍可以见到蜗牛，前向会看到远处的高塔，先向左边走会遇到滚来滚去的怪，建议用手枪蓄力射击，沾到对方身上后引爆。之后打开侧面的栅栏后地底会钻出怪来，这时还会有黑暗降临。先射击左边高处房子上的红圈，然后跑到一处梯子前的左边打开栅栏会发现有烟花可点，上楼这里也有烟花，走到楼上的另一头会看到右边下面有红圈可射。之后下半层楼走到头转身看右边，远处有最后一处红圈，射击后门便开了。进入后先按提示阻止右边的手散发黑暗，正对面的门中有商人。补给后向左边进发看到女友被带走的剧情，先进左边的门中会有战斗，来到里面用手枪蓄力打开墙壁会看到草莓和两个之前滚来滚去的杂兵，解决掉后拿到草莓出来会有提示先走左边的路，这里的婴儿门还打不开，继续向前来到墙壁手枪蓄力破坏后进入黑暗。分别依次打掉左、右和出来后对面房屋上的红圈即可去除来的路上被黑暗封住的小木门，可以拿到红钻石。继续一路开门前行到婴儿门里拿到道具后会有手里剑男袭来。过后进入新的婴儿门战斗，胜利后被黑暗手抓着的草莓可以打开前行右边的门，进入后看剧情。黑暗又笼罩了这里，分别把四周的红圈击破后进入光中。本节结束。

ACT 4-6 JUSTINE FOR ALL

又到了横板关卡，一路前向到中段时有一处三处出兵的地方，建议躲到画面最上方便可。再向前会遇到BOSS战，这里向主角袭来的绿色的子弹可以躲避也可以击破，强力攻击BOSS的头壳一定时间后，会被BOSS抓到继续攻击一段时间后他会放开，反复之后获得胜利。本章结束。

ACT 5-1 TWELVE FEET UNDER

一条路走到地下牢笼这里会遇到身上带电背着炮管的怪物，它的移动很快，建议用冲锋枪搞定。它死后会在周身爆炸不要急着靠近。之后继续开门前行到一处绿色的水箱那里会发生战斗。过后进入婴儿门的黑暗中，能看到绿色水箱底部的红圈，用散弹枪的蓄力曲线攻击便可开门。前行又看到女



友被带走直接下到最里面会遇到手里剑男。胜利后出门向着一扇里面充满黑暗的门前进，进入黑暗后右边的墙上有马头。站到保龄球台的中间用蓄力的散弹枪曲线攻击后得到开启最下面婴儿门的草莓。清掉杂兵进入后又会看到女友追来，还是一路跑一路清掉路上的障碍。跑到一处宽敞的地方后女友会被关在门外，这里会发生战斗。出现身上带电的怪要及时打掉场景中的发光柱。战斗过后从马头右边的门前行，进入黑暗射击对面的红圈，之后下到有斜坡的黑暗中，这里要连续的开门找到红圈射击，遇到一堆的红用连续射击便可，还有一处是要用散弹枪的曲线攻击才行的。全部射击后出现马头恢复。来到最后一条线的地方会出现独眼怪，战斗后回到门边的道路直走能拿到草莓，同时这里还要躲开女友的KISS才行。回去射击掉最后一条的红线后，前行走到里面右边的婴儿门处。本节结束。

ACT 5-2 DIEEERRNI PERSPRGLIVES

新场景刚一开始便是连续的杂兵战，之后正式进入高塔。前行在白色的石碑处按B键可以调整两边的浮动块。到第二个场景后调整左边下面的石碑，先把马头调入黑暗中去除黑暗，接着再调整到可以通行便可。途中的路段调整对的话铁栅栏门会自己打开。这里还会遇到黑暗降临的剧情，这时只要找到身后旋转块上的马头即可。之后黑暗会再次来临，这里需要玩家自己旋转浮块找到马头。之后前行出门，本节结束。

ACT 5-3 THE CASTLE OF HASSLR

换场景还是一条路上行到圆盘处发生连续战斗，过后继续上行穿过黑暗会遇到弹珠机一般的关卡，这里还是用散弹枪的曲线射击便可。继续前行上楼在一处屋内遇到杂兵战。来到屋外后这里每个洞口都被黑暗笼罩着，走中间的那个会遇到剧情。走右边再走中间能拿到草莓，回去后打开左边的婴儿门上电梯，在电梯里我们的主角还对着监控做了个V的手势。

ACT 5-4 THE FINAL CHAPTER

一路狂奔到塔顶再次见到，三头六眼怪人战开始了。BOSS的眼睛会放出激光，向下砸地面会有范围的波及，建议拉开距离便可用手枪蓄力攻击。一定时间后BOSS的身体会分为三段，击破发红光的部位它会还原。之后BOSS会召出黑暗，射击头上的马头可恢复。等它展开防护罩时散弹枪曲线攻击便可干掉BOSS。自爆胜利后在优雅的音乐下两人深情的抱在一起，之后~留给大家自己看吧。

主角被丢来的火把砸醒后。面前的女友变身成为了六翼的最终BOSS（很飘逸美型的说~）。小紫认为这个最后BOSS其实相比之前的不难，喂食物给周围的一扇婴儿门后，用冲锋枪狂射翅膀的红色区域就可以了，BOSS放出的旋风也要及时的避开。之后他会从一扇发光的门飞出去，出去后一直追着打这时身后的黑暗会慢慢的向前扩张，她会召唤出地底的血喷要小心。（建议无视杂兵）打掉所有红色的翅膀胜利后找到落入地底的女友会有提示。音乐再次响起通关的结局大家慢慢欣赏了……



全红钻收集地点指南针



在本作游戏中，红钻石可以用来升级武器和血槽等。其位置在文中虽然也有提及，但为了广大玩家方便查阅特列出下表。在遇到商人后红钻石还可以用白钻石来购买获得，这样也可把武器升到满级。但是因为游戏通关后并无多周目的设定，所以重新游戏的话武器会回到初始，但红钻地点不会变。

ACT 2 –1 TAKE METOL HELL

在去桥下拿开门食物时左边很明显的位置可以看到红钻。
马头下面会发生战斗的地方往左边看，在柱子后面有一颗红钻。
前行看到一张海报的地方，对面的门里有红钻。
下文中提到的场景里有的只能拿到一个红钻，有的可以拿到多个，就不细指出数量了。

ACT 2-3 WHAT A WONDERFUL WORLD

在楼上战斗后直接从二楼跳下，先往右跑能看到红钻石，直走有剧情。
用吊灯撞开墙边的灯，光照的上升途中必须拿到所有的白钻石和把途中敌人全撞死，之后会在顶部出现红钻。

ACT 3-1 IT’S A BUGHUNT

开始游戏后就能在右边开门进去看到商人，红钻就在商人左边
下水道拿开门食物的地方，右转跑到尽头再左转就能看到红钻
第一次击败死神继续前行来到右边有裂痕墙后会有红钻

ACT 3-2 MY DYING CONCUBINE

出小铁门之后往左，炸掉右边的树干进去就能看到石门，里面有红钻
第一次落水后，来到需要放出笼子里的怪物喷黑羊头的地方，在羊头左边游红钻
来到湖里后往左跑看到绿色商店，在面对商店右边有红钻
杀掉两个杂兵后拿到开门食物开门看到女友从水里跑上来，跑到水里往左看有红钻

ACT 3-3 AS EVIL AS DEAD

第一次被女友追的时候，前跑看到的第一个木桶里有红钻
第二次击败死神后进暗世界，右边楼梯拿红钻
到蜗牛的地方，战斗结束后蜗牛会停在房子面前，右边不起眼的地方里面有木桶有红钻

ACT 4-2 GREAT DERMON WORLD VILLAGE

横版射击关卡时拿到全部颗白钻石，关底就能拿到红钻



←首关出现带走宝拉的六眼怪人，也是小紫认为最强的BOSS。

ACT 4-3 GHOST HUNTER

图书馆里利用蜗牛前行并战斗结束后，它会停在出口处这时主角所在位置身后的通道尽头有红钻
书架连起来成为通道后需要去暗影世界打掉3个机关，在最里面机关前进，前面暗影往左就能看到红钻石
通过书架搭的路过去战斗后能够打开新的门，在面对门左边通道尽头有红钻
上楼遇到三间可以炸开门的房间，在第二和第三间房里的木箱中有红钻

ACT 4-4 GREAT DEMON WORLD FOREST

横版射击关拿全白钻石得到红钻

ACT 4-5 SUBURBAN NIGHTMARES

在能炸右边开石墙前行的地方，直走到尽头有个木桶有红钻
在黑暗中打红圈机关的地方炸开石门里面有红钻
商人的房子前，在左边的蓝门里有红钻。需先炸开中间的石墙去黑暗世界打掉红圈才能取得



←这里就是小紫脑残卡了20多分钟的场景，特意拿出来大家可不要学我。

ACT 4-6 JUSTINE FOR ALL

横版射击关拿全白钻得到红钻

ACT 5-1 TWELVE FEET UNDER

遇到的全身带电的怪物笼子旁看到木桶，里面有红钻。
圆形大厅中有个拿手里剑冲出来的房间中木箱里有红钻
解开蓝色机关时（需要用散弹枪蓄力）那的木桶里有红钻

ACT 5-2 DIEEERRNI PERSPRGLIVES

转动的第一个平台其中一面上有红钻
转动两个平台搭路之后右边会有楼梯下去，下面有两层都有红钻
接着再转动的大平台的其中一面有红钻

ACT 5-2 DIEEERRNI PERSPRGLIVES

转动的第一个平台其中一面上有红钻
转动两个平台搭路之后右边会有楼梯下去，下面有两层都有红钻
接着再转动的大平台的其中一面有红钻

ACT 5-3 THE CASTLE OF HASSLR

投炸弹游戏时再炸掉机关就可以得到红钻
上梯子到上面通道看到的木桶内有红钻
到3个有黑暗门这里，走中间的门女友躺着的地方，左边的门木桶中有红钻

非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期
06.21-07.03

主任 宇多田



经历了上期攻略狂潮之后，本周小熊努力休养生息，除了继续研究《如龙 终章》之外只玩了《热力追踪》的DLC，这游戏也真够坑爹的，当初游戏290的价格我还以为很便宜的说，可是DLC加起来都快250了，算下来这游戏比日版的《如龙》都要贵了，马上11月的《极品飞车》新作又要发售了，估计还是这样的套路，可惜我还得再往这坑里跳一次，谁让我喜欢地下狂飙的感觉呢……另外我在手机里提到了目前自己白金数已经超过了50个，看来今年目标要提高到60个才行。

科员 蔬菜汁



经过了漫长的时间等待和精神上的折磨之后，终于等到了《机动战士高达》的出现，我的一位同事在上班时间拜托另一位同事借他玩这款游戏，然后他就假装出一副努力工作的样子，把那位借他游戏玩的同事的游戏机都快掰弯了，由此可知高达迷们对这款游戏的期待程度和喜爱程度。而这位假装工作的同学在之后居然就挑战我《街霸4AE》，结果当然大家都是明白人，今天的天气真好啊……哈哈哈哈哈哈，不过不管怎么说，我还是打不过小辫子同学。

清洁工 小紫



这近一月来小紫主要是忙于写《爱丽丝 疯狂回归》和《暗影罪罚》的攻略，过程中深感经验的不足，继续好好努力中（话说爱丽丝的游戏画面真叫一个暗，好多路都找的小紫我很费眼睛，）对于给游戏评分大家给出的建议是表达出自己真实对于游戏的看法便可，小紫认为每个人都有擅长和不擅长，喜欢和不喜欢的游戏，若是评一款本来自己就不能很好融入理解的游戏，分数难免会出偏差，所以在这里小紫给出的评分都会给出原因，观点仅代表小紫一人，若有不到之处还望大家指出。

被研究 赤银



PSP版的《命运石之门》终于发售了，这款毫无疑问是09年galgame界最佳表现的剧情神作这次登陆掌机平台，但愿能使更多的人接触到本作的精彩。可惜，在国内游戏界比起平台更大的障碍是语言才对。其实这也是赤银为什么大学选择日语专业的原因之一，为了不错过人生中能为你带来难以磨灭影响的那一款款游戏。不过实在没有条件和能力掌握外语的同学也别灰心，世界上还是有汉化这种良心的存在的。本作的中文全程视频版早就出现了，真的还请感兴趣的同学务必体验一番。



32分 暗影罪罚



PS3 X360

EA
2011年6月21日 1人
动作射击 18岁以上

本作是由知名游戏开发师Suda51、三上真司以及作曲家山冈晃共组的日本梦幻团队开发制作，游戏中弥漫着帅气的动作风格与令人发毛的惊悚气氛，带领玩家深入死亡与毁灭无所不在的惨无人道地底世界。

推荐人群
- 摇滚范儿的玩家;
- 支持三上真司的人;
- 耍帅专业户;
- 崇尚血腥暴力的人

本作在发售之前就受到了众多玩家的关注，毕竟这是有三上真司参与创作的游戏，而游戏推出之后也没有让玩家失望，这里特别要说一下本作中的音乐部分，由山冈晃先生负责的本作音乐实在是出色的没话说，与游戏整体的感觉完美的结合到了一起，另外本作在欧美玩家群体中得到了好与坏两个极端的评价，个人认为这款游戏是近期不可多得的佳作。

震撼、惊悚、暴力、血腥，当我看到这款游戏的时候所有不适合未成年人的字眼全都涌到了我的嗓子眼儿，我一时间脑袋有点晕，不知道该怎么形容好了简直都。最重要的一点是，音乐居然隐约有重金属的味道，和游戏内容太搭调了，虽然没能长时间体验这款游戏，但是就冲这个懂行的游戏音乐担当，我觉得这款游戏也非常值得一玩，重金属音乐游戏可不是常有的。

黑暗加朋克摇滚的一作，射击时爆头的特效配合主角的粗口感觉爽快，主角各种暴力开门买东西时的动作也狂野之极，每一章的背景音效听了都相当的舒爽，游戏画面的表现也属上乘，配合场景的解谜做得很有新意，与骷髅的对话也颇具讽刺和搞笑，BOSS战魄力十足。本作游戏难度相对于同类游戏较高一些，但并不会让人觉的难到进行不下去，总之三上神作。

或许是因为赤银对三上并没有特别执着的感情吧。本作在赤银眼中并没有特别的神话光环。又或许是因为赤银对这类欧美风的游戏并没有深入的造诣吧。本作在赤银眼中和其他欧美动作冒险游戏并没有明显的不同。或许是赤银对这游戏的爱不够吧，连爱人的言语都不能完全听懂的我，实在无任何颜面来谈爱情。总结一句，虽然本作或许很好，但赤银对它没感觉。



28分 机动战士高达 战争记忆



PSP

NBGI
2011年6月23日 1~4人
动作 全年龄

本作游戏中不只有一般大小的MS，令原作主角苦战的巨大MA、MS也会登场。敌人除了和王牌机一样有必杀技「高速攻击」之外，只有巨大MA、MS才有的广范围攻击，使用高威力的攻击阻挡在玩家面前。

推荐人群
- 高达FANS;
- 联机控;
- 拥有钢铁之魂的男人;
- 喜欢高达游戏的人

PSP上高达题材的游戏真的有很多，本作只能说表现中规中矩没太多的亮点，相比前一阵编辑部盛行的SD高达，本作在编辑中人气着实一般，不过喜欢高达作品的玩家依旧可以在游戏中找到原作带来的感动，某美编就成天嚷嚷着玩这游戏时感动的抱着PSP哭这样的瞎话，多人联机对我来说吸引力更大一些，毕竟和身边的朋友一起游戏比较有意思一点。

"当看到发售表上有这款游戏的时候，作为高达党，我有心给他10分，但是当我真正接触到这款游戏之后，我发现，它并不是一款满分之作，优点是画面优秀、设计人性，缺点是流程短、参战机体少、技能有一定的重复性……"之前内位假装努力工作的同事对这款游戏这样评价，但是后来我知道这个伪高达迷居然是在用金手指之后才给出的评价，我们一起鄙视他。

本作驾驶机体在宇宙中穿行、战斗的画面表现算得上PSP同类中不错的，必杀时的特效也做得相当的华丽而且还加入了OTE，全部按对的话威力会上升，00机体自然也加入了觉醒。联机对战时也很考验玩家把握时机的能力，但本作中不足的是机体的动作设计重复单调，很多的机体都是外型不同，用起来招式与其它无异。喜欢在宇宙中战斗的人们集结吧。

本作比起《BATTLE》系列来说建模实在是好了不是一星半点，这是本作最大也是为数不多的优点之一。然而和《B》系列不同本作武器攻击系统更类似于无双的C技，可是不同机体招式并没有显示出机体个性的显著差别则又显得有实鸡肋了。速度、接近和射击三种类型机体间的差异也没有想象中的明显，实在缺乏诚意啊。不过可自定义BGM这点倒是不错。



梅露露的工作室 亚兰德的炼金术士3



PS3

Gust
2011年6月23日 1人
RPG 全年龄

本作是以炼金术士为主题的《工作室》系列最新作，故事接续在《托托莉的工作室》之后，叙述亚兰德西北小国奥尔斯王国的活泼公主梅露露为了借助炼金术促进国家发展而展开的冒险物语，另外本游戏为PS3独占。

推荐人群
- 日式RPG控；
- 工作室系列忠实玩家；
- 对华丽的人设没有抵抗力的人；
- 被女性角色萌倒的人

游戏首先给人的感觉就是画面漂亮，实在是太漂亮了！而游戏也继承了工作室系列一贯优秀的游戏风格，控制着可爱的人物在游戏的世界里探索冒险，偶尔因为视角的原因还可以在这全年龄游戏分级中看到一些小裤裤之类的东西，白金奖杯也是RPG游戏中比较容易获得的，种种迹象都表明本作非常适合各种游戏取向的玩家啊，另外港版价格很给力。

古色古香、充满了异域风情的炼金术师，依然是那么的敞亮，加入了动听的音乐、帅锅、美女之后，怎么看怎么更像是以炼金为幌子的长篇偶像剧。本作给我留下最深印象的并不是游戏系统和背景音乐，而是女性角色那摩挲摩挲的大眼睛，居然还会一闭一合的，煞是可爱，虽然是PS3的水准，但是看来还没有完全激发和利用到主机的潜能，所以不是很期待下一作的说。

以炼金术为主题的游戏，借助炼金术促进国家的发展为前提展开的冒险，也是小紫喜欢的RPG类型，可爱的人物设计，配上奇域风格的装束，还有帅气的王子挥舞巨剑战斗于美丽的风景，这一切再配上和煦的音乐，都成为本作的亮点。喜欢在安静的氛围下，轻松的游戏的小紫是不会错过本作，如果您是同类型的FANS那么赶快入手游玩吧。

不知不觉PS3上的工作室系列已经出到第三作了，还记得赤银刚来电软的时候做过的二代游戏介绍，时间过得真快啊。罗罗娜、托托丽、梅露露……这系列女主角的名字其实很喜感。可爱的3D建模、华丽的声优阵容（子安sama~），萝莉化的初代主角瞬间萌杀一片怪蜀黍啊。再加上完全不符全年龄评级的入浴场景等等，相信冲着萌妹子来的同学一定会乘兴而归的。



死神 灵魂引爆



PS3

SCE
2011年6月23日 1人
动作 12岁以上

本作改编自久保带人的高人气漫画作品《BLEACH》，通过PS3强大的物理引擎，制作出超越动画质量的高画质过场动画，并且收录了众多原作中的故事以及人物，让玩家在游戏世界中也能体验到原作的热血。

推荐人群
- 原作动漫FANS；
- ACG界同仁；
- 梦想拥有一把斩魄刀的人；
- 喜欢热血题材作品的玩家

作为PS3平台上的第一款《死神》，游戏中涵盖的原作故事分量十足，全程无缝衔接也让游戏紧张感倍增，但个人感觉操作过于简单，玩久了难免会觉得有些枯燥无聊，不过这些都是动漫改编游戏的通病，因为本作只有PS3版，所以游戏受众面非常小，纯粹的FANS向作品，喜欢原作的玩家可以尝试一下，不知道BLEACH是什么东西的人就无视吧。

对于很多追同名人气漫画《死神》的家伙来说，游戏的品质如何永远是次要的，能自己控制那些朝思暮想的角色本身，就是一件极为有意思的事情，把梦想变为现实，人生能有几次这样的机会呢？也许这也就是不少玩家对动漫改编作一再宽容的原因吧。对这种类型的游戏永远没有免疫力的人到底是怎么想的，只有他自己才了解。另外，白哉的头发做的太失败了。

纯FANS向的游戏，小紫对于《死神》的了解仅仅限于知道主角是个变身后如BUG般的存在，有个很帅气的小孩使冰龙，对于死神的动画小紫完全没看进去，所以玩过本作后小紫发现招式光影做的不错必杀很好上手发出以外，剧情完全不懂的自己根本不能很好的感受到什么，《死神》控玩家请参考他人。这游戏小紫接触了也完全没明白什么呢。

感觉《死神》系列的游戏都是一个样呢。其实动漫改编游戏走的都是同一条路线。无论《死神》、《火影》还是《海贼王》，无非是华丽的必杀配合原作的情节外加乱斗要素。要说不腻那肯定是在撒谎了。不过本次难得登陆高清主机，和之前PSP版相比画面水准的提高完全不是一个档次，不过还是无法掩盖赤银看一遍必杀就封盘的冲动，果然还是没有入的价值。



超级街霸4 AE



PS3 X360

CAPCOM
2011年6月30日 1~2人
格斗 12岁以上

本作是《超级街霸4》的追加升级版，游戏在原作的基础上新增了四名角色，如果已经购买了前作的玩家可以选择DLC方式升级原游戏，或者也可以直接购买实体盘，这种设定和当初的《生化危机5》完全一样。

推荐人群
- 格斗游戏爱好者；
- 街霸系列拥簇者；
- 想体验杀意之波动的玩家；
- 喜欢和朋友对战的人

只能说本作是CAPCOM榨取游戏剩余价值的一个产物，这游戏只是单纯意义上的追加四名角色，我连新角色的连续技地狱以及街机模式中宿敌的设定都没见到，反倒是这AE一出C社马上宣布推出新角色的DLC服装，无语之至……不过游戏也进一步完善了角色招式的平衡性，以及丰富了网络对战，让我们依旧是一边骂着CAPCOM一边掏腰包付钱。

因为我是入门级格斗玩家，骨灰级请忽略我的游戏点评，或者当笑话看就好。在试玩的时候，我分别使用了肯、隆、豪鬼和春丽，感觉春丽非常好用，当然是对我这种入门级的格斗玩家来说；感觉重腿和重拳的伤害明显比中腿中拳的伤害大很多，因为键位的原因我前几局一直没怎么使用重拳重腿，结果没给对方造成多大伤害，陪我试玩的是之前说的假装工作的家伙。

格斗的盛宴再次到来，游戏中的打击感十足，对战时相当容易让人投入大量的时间，各种华丽的必杀在一瞬间可以扭转战局，看到众多熟悉的人物就能使老玩家感动一阵子了，角色间平衡的判定设计也做的很好，背景的动态画面制作精良，近日在编辑部的小沛和宇多田就不时会来上几局，看的小紫也再次燃起了格斗之魂，喜欢对战格斗类的玩家一定不能错过。

只加了4个人便当做新游戏拿出来卖？果然卡表的骗钱功底不一般啊。虽然也有较便宜的网络下载DLC追加版，可是日服商店崩溃的现在，只能说是坑爹了。对格斗不感冒的赤银实在搞不懂编辑部每天对战的那些人是在想什么，有的人虐其他人虐得很爽快，有的人被虐也很爽快。赤银当不成虐人的也不想当被虐的，于是还是算了吧。大家有爱的请便。

研究中心病历：

PSN恢复后身边的朋友又开始每天约战，正好KZ3的第三个地图包发售了，虽然小熊已经买了但因为工作的关系一直没时间玩，等这期杂志截稿之后争取抽空玩一下。我这个人有个破毛病，同一时间不喜欢玩两款FPS游戏，因为现在此类游戏都有线上模式，我觉得还是专攻一个游戏比较好，比如说去年MOH和COD在同一时间段发售我就只买了MOH，当然买了之后后悔没有那就是后话了。我在白金了MOH之后接班的FPS就是KZ3了，目前第三个地图包我估计应该是本作最后一个DLC了，顺利的话7月我就可以把新地图包的奖杯都拿到，那样就可以专心等待下一款FPS了，今年有《战地3》和《现代战争3》，如果《战地3》真的可以在家用机上做出宣传片中的样子那就太神了，但是离开了IW小组的《现代战争3》看着也依旧不错，我究竟应该选择哪边的游戏呢？小熊很苦恼啊！另外从8月开始到年底的这段时间里小熊大概有30个游戏要买，我最近正在考虑去哪卖肾的问题……

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36–39分——完全康复的患者


32–35分——轻度康复中患者


28–31分——轻度抑郁型患者


24–27分——严重暴力倾向者

24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第十四期！本期《如龙 终章》的研究真的让人抓狂，这游戏杂七杂八需要研究的东西真的太多了，在这么短时间内想要全都搞清楚真的很不容易。小沛终于买了美版的《生化危机 佣兵》，这下我的联机奖杯也可以解开了，不过他总被电锯大妈砍头这点很让我抓狂。另外高考这蛋疼的东西终于结束了，有很多读者从高中生活的水深火热之中成功脱离，可喜可贺，关于成绩的事情建议大家就不要那么纠结了，结果无非就是补习或者走和合适的大学，考都考过了再纠结又有什么用，小熊个人建议不要补习，在自己可以去的大学里挑选一个适合的，补习真的是对人心理和身体双重的摧残！当然如果你是那种本来可以走一本但是因为种种原因发挥失常，补习也不是不可以，只是我自己觉得与其在这里多耗费一年还不如早一些进入大学、进入社会，当然我说的这些也不一定正确……

随着夏天的到来，这天气是一天比一天热，小熊都被迫剃了一个蜡笔小新头，可是即使这样稍微动一下也是满身大汗，最要命的是我一出汗就喜欢发脾气，比女人的大姨妈还要大姨妈，真是够郁闷的……夏天这么讨厌难道就没有什么好玩的么？总不能宅在家里一整个夏天吧，这样未免有些太不健康了，虽然我更希望躲开这该死的夏天，但是没办法咱没那超能力，不能改变它就要学着去适应它，这就和现如今在社会上为人处事一样，有人总在抱怨这个埋怨那个，可是有的时候咱们再怎么抱怨也改变不了什么，你不尝试去适应这些最后吃亏的还是自己。哎？说夏天怎么绕到这个问题上了呢……不管怎么样，本期「くまの部屋」主题是“夏季攻略”。

电刑室手记

●最近我和某美编一起买了新的显示器，肥皂也和该美编每人买了一台夜鹰开始了自己正版路，可惜我没有360，不能和他们两个联机网战，这时我脑袋里突然蹦出一个奇怪的想法：什么时候索尼和微软的网络可以共通呢？想完之后我自己都乐了……

●蔬菜汁买了一只狗狗，非常之可爱，听菜汁说这品种的狗狗性格异常温顺，就算有小偷进来偷东西它都能和这小偷做好朋友，这算缺心眼儿么？

●貌似我混迹的几个论坛的好友期待《战地3》的比较多，为了能和他们一起组队我估计今年又不玩COD了，不过《战地》系列的前几作游戏我都没有玩过，不知道和这些老手一起会不会拖人家的后腿，以我的游戏上手速度应该不会吧……

●玩过PS2的老玩家都应该记得某款“球王”手柄，这手柄玩WE实在是很舒服，在我PS2时期前前后后一共用坏了五个（不是说这手柄质量差），如今到了PS3时期，说实话原装手柄的十字键真的不适合玩足球游戏，我又不习惯摇杆控制球员移动，就在郁闷的时候我看到了新款“球王”手柄，赶紧买了一个，可这次的手柄做工真不敢恭维，怎么看怎么山寨，尤其是那L2和R2的键程……

●上周末郭磊来找我玩，咱再次见识了格斗游戏高手的实力，连续二十几个招式的连续技人家几秒钟就全都记住了，小弟实在是佩服佩服啊。

●因为小驯鹿的关系我对《初音》的游戏很感兴趣，可是请问这PSP上的《初音2》最后一首歌怎么过？红色的十颗星让我有种想砸机器的冲动，目前就差这一首歌的一个难度没过去了。

●玩PS3混过奖杯圈子的都应该听说过BabyG，目前他以188个白金位居中国奖杯榜第一位，全球排名也在TOP20里面，前一阵有人说什么玩奖杯的都知道这188个白金是怎么回事，貌似对此很不屑，我就乐了，玩奖杯的才更应该知道BabyG的白金路，我很怀疑您说这话的时候玩过PS3没有……

●小沛的356在夫人的大力协助下终于看到了白金的曙光，话说356M也要有了，沛嫂又有的玩咯~

●艾薇儿新专辑发售前我就早早预订了一张大陆版，把CD放进碟仓后我发现歌曲里但凡有敏感词语的时候就会突然没有人声，这种河蟹盛世小熊我真的是倍感欣慰啊！咱只能再买张原版的，以后再也不买大陆版东西了，见鬼去吧！

庙会 烟花 约会

夏天这个概念对我来说还真没什么太大的吸引力，但是关于庙会这东西我还是很向往的，我不太清楚国内有没有这样子的场所，看过日本的动画或者电视剧的读者应该都对人家夏天的各种庙会有所印象，由小商小贩组成的一条长长的街道，各种穿着浴衣的日本MM在里面嬉戏打闹，这里的浴衣可不是咱洗完澡穿的那种（虽然和洗澡还是有所关系），日式浴衣是和服的一种，专业解释为：浴衣是和服的一种，为日本夏季期间的一种衣着。浴衣是一种较为轻便的和服。顾名思义浴衣是与沐浴有关的衣着；在日式旅馆中，浴衣是浸过温泉或沐浴後常见的衣着。浴衣常见于日本夏季期间各地祭礼、节日及烟花大会中。它与和服的区别在于和服面料高档，穿法极其复杂，而浴衣大多是布料，穿着也不繁琐，所以受到了很多年轻女性的青睐。

说到夏日祭就少不了最有代表性的烟花大会，在日本烟火大会是大家一起聚会游戏的一个很常见的活动，自江户时代开始兴起，烟火大会就是日本夏日庙会活动之一。在日本素有春季欣赏樱花而夏季观看烟火的传统。时间因地域不同而差异，通常在7、8月份左右，正好是夏季时分。在一个美丽的夜晚几个好友约好一起去逛逛庙会，看看烟花，这场景在脑海里面随便想想都是那么美好。相对一般和服的昂贵和复杂，浴衣简单而色彩清丽深受年轻人的喜爱，是夏日烟火大会不可或缺的装扮。

日本的庙会里最常见的小游戏就是捞金鱼，这个小游戏我们在动漫作品中已经见过无数次，动画中的男主人公一般都喜欢在烟花大会上捞几条金鱼逗女生开心。在一般情况下顾客需付100日元左右的钱来取得碗和捞鱼的纸网，随后用纸网在水池中捞取金鱼并放入碗中。纸网极易因鱼的重量而烂掉，这正是捞金鱼最重要的一点和乐趣所在。捞得的金鱼可以购买，但根据品种的不同，金鱼价格也有落差。随着日本文化的传播，捞金鱼活动亦传至香港、中国大陆和台湾，传到其他地区的捞金鱼活动规则未必与日本的完全相同。

讲了这么多的庙会烟花，究竟这东西用来做什么最好呢？当然是约会啦！和自己喜欢的人一起牵手在庙会里逛逛，一起吃吃章鱼烧、捞金鱼送给她、一起看着美丽的烟火在星空中闪耀，这该是多么浪漫而幸福的一件事啊。就算你现在还只是单身状态，那也可以把自己暗恋的对象约出来，我真的想不出还有什么能比这样的烟火大会更适合表白的场所了，话说男人也应该都很想看到自己心爱的女孩穿着浴衣的可爱模样吧。

讲到这里很多读者都该抱怨，这东西只有在日本才有，在国内说这些不等于扯淡么，这可就不对了，难道庙会只能在日本有吗？难道只有日本可以放烟火吗？我还怀疑这些东西是不是咱们中国流传过去的呢……所以即使我们真的没有这条件，创造条件也要上！没庙会咱可以去夜市（囧），没烟火大会咱可以自己放一些小烟花（禁放区除外），最最关键的是陪在你身边的人是谁不是吗？



沙滩 西瓜 比基尼

也许上面说的这个庙会什么的放在国内有些牵强，这次咱就说一个即使在国内也可以办到的事情，那就是去海边！夏天当然要去海边游泳度假啦！虽然小熊不会游泳，虽然小熊没有怎么好好的在海边玩过几次，虽然小熊更喜欢看到水龙卷什么的奇怪东东……但是夏天和好友一起去海边玩一下真的是灰常灰常好的一件事情。说到沙滩我又首先想到了一个在日本非常流行的游戏，那就是打西瓜，关于打西瓜这个小游戏看过日本动画的读者应该也很熟悉，在日本打西瓜是夏天沙滩的一种非常常见的游戏，划定一个区域将西瓜放在沙滩上，选定一位选手蒙上他的眼睛，先让他原地转上几圈，然后大家指导他向着西瓜所在的地方前进，然后将西瓜打碎。游戏看上去是非常的简单，但是其中却是笑声不断，因为被蒙着眼睛的人因为转圈导致头晕目眩，很容易走几步摔一跤，看着他走路歪歪扭扭的样子肯定很搞笑，而且要注意我们不一定非得正确的指示他前进的方向，也可以和他开点小玩笑，比如西瓜就在前面却让他绕一个大圈子，再或者更坏一点让他打到陌生人，当然如果要用棒子打人可是非常危险的，建议不要玩的太过分，随便开心一下就可以了，不要乐极生悲那就得不偿失了。之后被打烂的西瓜大家分着消灭掉，西瓜可是夏天里最美味的水果了。不过肯定有很多读者会想，在沙滩上打烂西瓜岂不是要沾满沙子么？那还怎么吃得下去啊。喂喂~难道你们就不会在西瓜下面放些塑料袋报纸之类的东西吗？做人要善于思考啊……

夏天来沙滩边的另一个好处就是可以看到各种比基尼美女，这对于所有男人来说无非就是天堂一般的存在啊！看到这些文字的时候如果你是一位女孩，千万不要认为我们男人都是色鬼，这只是人最原始最原始的意识，就像你们喜欢看帅哥一样，我们看到美女的时候也养眼，当然如果看到美女时他们心里在YY那就不归我管了……另外我也要善意的提醒去海边看美女的男生们，不要傻不拉几的一直盯着人家看，还得注意人家身边有没有一个五大三粗的爷们，要不然被揍了可就傻眼了。另外再提醒带着女朋友去海边的男人们，你们就不要看别的美女了，不然后果很严重你懂的。最后我再提醒所有看我专栏的读者朋友，这期专栏这乱七八糟的文字我也不知道是怎么蹦出来了，自己写完都觉得很怪很别扭，您就当我疯了吧。



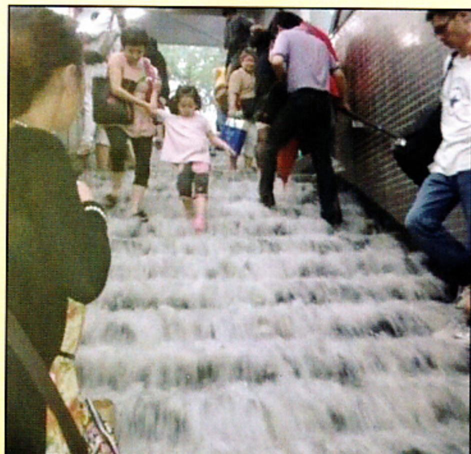
北京 夏雨 去看海

首先声明上面这标题中的“夏雨”是夏季的雨水的意思，不是我打“下雨”打错了，也和容嬷嬷啊夏雨荷啊神马神马的没有任何关系！夏天是北京一年中雨水最多的时候，雨中漫步其实是一件很有趣的事情，小熊从小就喜欢在雨中散步，当然前提是细雨，要是那种瞬间湿身的雨量我更喜欢呆在卧室里，隔着玻璃看外边的世界。说到下雨我从小就有一个小小的心愿，那就是有一把透明的雨伞，可以让我撑着它在雨里漫游，抬起头还能看到雨滴从天空坠落，透明的雨伞其实不难找到，但是我却始终没有遇到过一把自己喜欢的，因为往往这种雨伞都是女孩子打的，所以设计的都很小，而我喜欢的是那种大大的，另外我这人的破毛病就是不想刻意去寻找一件什么东西，我喜欢那种不期而遇的感觉，到现在我还坚持认为总有一天我会在某个地方遇到那把属于我的透明雨伞，想到这里我都有些觉得自己有一些东西偏向于女人的思考方式……有人问如果我有了这样的一把雨伞之后会做什么，也许我的答案会有些奇怪吧，我很想站在那种繁华城市中心地带的十字路口，那种人来人往的地方，我就站在那里，一个人，打着雨伞，闭上眼睛感受这喧嚣世界中属于自己的那一份安静，关于场景的设定我在国内还没有看到过复合自己要求的地方，也许上海会有那种地方，我没有好好的在那边逛过，我心里最理想的地方在日本，比如说涩谷那边就有很多这样的十字路口，站在那里的感觉一定很特别……扯远了，这次要说夏雨不是什么太浪漫的事情，而是北京刚刚下过的一场雨，量大的惊人，相当的惊人！

6月23日北京下了一场大暴雨，下午4时许京城已经被笼罩在一片黑暗中，建筑物、车辆纷纷打开车头灯，没过多久硕大的雨点就从天而降，一开始谁都没有把这场雨水当回事，以为就是一场再平常不过的降雨，但是没过多久所有人都发现这场降雨并没有那么简单，有些地方地面已经有了积水，而且这积水是越来越多，而降雨没有一点转小的迹象，所以地面上的积水是越来越多，以至于最后形成了所有人都不曾想过的一片汪洋大海，当初小熊正好在北京，虽说没有见到最严重的地段究竟是如何一番景象，但是多多少少也是见到了那场降雨的威力，之后再往上看到北京各地的惨状，说实话我真的不相信这种事情会在北京发生，那一刻北京不是一个人在下雨！有人开玩笑说那天北京的地铁站只有一个站台，那就是积水潭，“前方到站积水潭……前方到站还是积水潭……前方终点站依旧是积水潭”，而各种水帘洞也出现在了地下通道以及地铁入口的地方，更有严重的地方地下通道干脆变成了养鱼池被雨水完全淹没，那一天北京算是彻彻底底的在国人以及世界面前展示了自己的美丽，有谁能想到在北京我们除了后海还能看到这样的雨海？之后几天网上各种评论，我不知道北京的排水系统在那一天究竟是怎么了，专家说这是因为雨水太大，号称是这十多年最大的降水。这些我都不关注，我不知道那天雨水究竟多到什么地步，我只知道北京那一天的下午水没京城，我只知道那天最高的积水甚至达到了1M以上的高度，我只知道那天人们才懂得下雨也要注意别被淹死……太过深入的东西在杂志上不太方便说出来，我只是作为一个在北京生活的普通老百姓希望相关部门可以给力一些，以后不要再出现这样的事情，虽然在内陆看海是件很新鲜的事情，但是我们还是不要来第二次的好，我曾经听过某名人说过一句话：一个城市的下水道是这个城市的心脏，一个地上再怎么漂亮的城市如果没有一个好心脏，那这个城市不会长久，更何况这里是我们大中国的首都！

下面引用一些网友调侃这场暴雨的评论为我这期这乱糟糟胡闹闹的专栏画上句号，如果您看了这期专栏之后感到头晕恶心实属正常（误），那么就让我们下期再见！

- 世界上最浪漫的事情，就是上班时陪你在办公室看海，下班陪你在地铁看瀑布……
- 北京下雪了叫北平，下雨了叫北海。
- 整个北京都改叫“积水潭”了。
- 北京风光，千里波涛，万里泥沼。望二环内外，惟余莽莽，三环上下，洪水滔滔。电舞银蛇，雷惊帝都，欲与武汉试比高。须舟楫，看水帘洞里，一片哀号。风雨如此撒娇，引无数市民全挨浇。昔印尼海啸，略输风采，美国飓风，稍逊情调。一场暴雨，些许水量，泽国之称不着调。俱往矣，数大雨暴雨，还看今朝。
- 武汉：北京北京，我是长江……
  北京：武汉武汉，我、我、我也是长江……
- 问：北京国贸附近上班的人如何回家？答：乘船。
- 咦，北京今天好像没堵车啊，改成堵船了~
- 从今天北京这场雨看来，以后北京要摇号买船了。
- 北京6.23特大暴大雨过后一对年轻男女对话，
  男：做我女朋友吧！我是真心爱你的！
  女：你要车没车，要房没房，我凭什么答应你！
  男：可是……可是我爸是船长啊！
  女：……我答应你！我们这就去登记结婚吧！
- 走在北京的街头，不是漫步，而是漫游。





とある赤銀の偽紅魔館スカーレット

- キ ミ ト セ カ イ -



上期红魔馆开篇部分被美编十二月雪同学说写得太少了，右面只有一二行不好放、不美观，于是这期如何好看了吗？写着这期红魔馆的时候正在听一首名为《RAINBOW GIRL》的歌，以二次元的女主角为第一人称的倾诉配上大好的钢琴曲。不经意之间老泪纵横……我永远不会忘记你们的，我爱你们，永远。http://t.cn/hdGkZS

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.23		2011年7月X日	
	伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
	铜版纸	人数无限制	2Page	限制的17岁

とある真愛の編年史紀 CHRONICLES



不是否还有人记得去年8月282期赤银第一次在红魔馆做游戏推荐时候的事情。那时我们介绍的游戏便是《Muv-Luv Alternative Chronicles 01》。转眼间快一年过去了，游戏的续作《Muv-Luv Alternative Chronicles 02》于今年6月24日发售了。这次就让我们来谈谈这次的第二作。

Muv-Luv Unlimited The Day After episode:01

2004年2月23日，欧亚大陆上存在的全部Hive（人类的敌人，外星敌对生物BETA的基地与兵站，占领全部欧亚大陆共20余座）在G弹（五次元效果爆弹）的集中投下攻击中一扫而尽。

被逼入困境中的人类所发起的起死回生的最后王牌“巴比伦作战”的成功似乎近在眼前。

然而，由于G弹的集中运用的副作用造成的大规模重力偏差引起了史上未曾有过的大灾难。

伴随着之后被命名为“大海崩”的海水大规模移动，欧亚大陆完全被海水淹没。而由此而干涸的太平洋大西洋则化为广阔荒芜的盐之沙漠。

由于大气压激变，曾经安全的后方基地皆尽崩坏；重力异常的影响造成的人工卫星网的破坏；原因不明的电离层异常令大气圈内的通信完全阻塞。

而2004年6月——曾一度被认为已从地表全灭并都葬身深海的BETA再次出现在了人类面前。

为了守护在严苛的自然环境中残存的极少的可居住地域，人类不得已凭着激减的战力再次踏上了绝望的战场。

转眼间到了2005年10月，人类依然顽强地活着。

在这个生存已经化为绝望同义词的世界，日本帝国军所属的龙浪响中尉又再一次投入到了看不见明日的战斗中。



延续前作中《The Day After》序章的情节，本次正式进入了故事的正篇。原作中的关键人物也一一登场，只可惜主角白银武只有在OP结尾处露了一个影子。广大所粉丝们期待的主角重登场或许要再等1age才能实现。和前作一样本作最大的缺点就是流程太短。由于以资料片方式分割放出的方式发售，考虑到制作周期和容量，这权宜之计或许也是未尝不能理解的。毕竟比起之前让玩家们一等三五年的做法来讲也算是足够良心了。



龙浪响 中尉

第1战术机甲连队 第1大队 第17小队“战狗”所属

战狗小队的小队长。过去曾有过率领小队的经验。积极的性格对维持队里的士气很有帮助。



千堂柚香 少尉 CV：木村沙也加

第1战术机甲连队 第1大队 第17小队“战狗”所属

与龙浪中尉属于同一部队，具有极高技量的卫士。本作的女主角。



美樱乃雫 少尉 CV：青叶苹果

第1战术机甲连队 第1大队 第17小队“战狗”所属

严苛环境下成长的战争孤儿。最近才成为卫士的少女。似乎对龙浪抱有倾慕之情？



艾连·艾斯 少尉 CV：かわしまりの

第1战术机甲连队 第1大队 第17小队“战狗”所属

现在所属于日本帝国军的加拿大人。曾隶属于轨道降下兵团。有着成熟女性的气质。



神宫寺まりも 少佐 CV：南绫香

第1战术机甲连队 第1大队

驻留军实动部队指挥官。有关日本人居住区与美国的折冲而辛劳不断。原作的关键人物之一。



阿尔弗雷德·沃肯 少佐 CV：前島贵志

美利坚合众国陆军第66战术机甲大队“猎人”所属

担任第66战术机甲大队大队长，负责在日美军与日本帝国军之间的调停。



松风谅一 中尉 CV：木岛宇太

第1战术机甲连队 第1大队 第2中队“鹤”所属

与龙浪同期，同一训练校出身的卫士。日本沉没之前配属于九州地区。



楠本沙耶香 军曹 CV：御苑生メイ

第1后方支援连队 机体整备中队 机体整备班所属

负责第1大队整备的整备兵。对于部队的事情非常了解，熟知各种传言。能够在精神层面也对卫士进行支援。



Muv-Luv Alternative Chronicles Adoration

除去《TDA》部分的剧情，本作和之前一样同时收录了一篇编年史的短篇故事《Chronicles 憧憬》。讲述的是樱花作战之前英国在多佛基地中战争一角的众生相。相信之前看过AGE十周年纪念PV的同学或许还有印象，其中伦敦沦陷的场面中的白衣女卫士驾驶的台风2000就是本作中的女主角和主力机体。

日本帝国斯卫军卫士养成学校的士官候补生真壁清十郎，为了代表毕业生全员参加规定进行的海外视察研修项目而来到了联合国大西洋方面第1军多佛基地。在那里，他遇到了以负责照顾他的伊尔弗利狄·菲露娜为首的西德陆军第44战术机甲大队“地狱犬大队”充满个性的队员们。

在不习惯的海外研修中，对海外的多佛基地与自己成长的日本文化的不同而感到困惑的同时，真壁清十郎和伊尔弗利狄的同僚海尔加洛泽·法尔肯迈亚、露娜特雷西亚·维茨雷宾等人一起，享受着认真而又充满着乐趣的研修生活。

在这看似“和平”的战争一角，未来在前方等待着他们的………注定是悲伤的别离？又或是其他什么呢？



真壁清十郎 士官候补生

日本帝国斯卫军养成学校二年生
作为士官候补生的总代表被派遣到多佛基地进行海外视察研修。看重武士道精神，为了学校西洋骑士道精神而奋发中。



伊尔弗利狄·菲露娜 少尉 CV：伊藤静

西德陆军第44战术机甲大队“地狱犬大队”
第2中队第3小队所属
重视骑士道与道德操守，具有开朗率直的性格的卫士。被任命负责照顾研修中的真壁士官候补生。



海尔加洛泽·法尔肯迈亚 少尉 CV：中岛沙树

西德陆军第44战术机甲大队“地狱犬大队”
第2中队第2小队所属
冷静沉着、有着合理主义思维的天才卫士。拥有炽热的骑士道精神，对于武士道和日本文化很感兴趣。



露娜特雷西亚·维茨雷宾 少尉 CV：名冢佳织

西德陆军第44战术机甲大队“地狱犬大队”
第2中队第1小队所属
拥有贤淑的氛围和丰富的战术机知识。与菲露娜、维茨雷宾是同期的少尉，时常调停二人之间意见的不合。



维尔弗里德·埃希贝尔加 少佐 CV：千叶一伸

西德陆军第44战术机甲大队“地狱犬大队”所属
驰名大不列颠防卫线的七英雄其之一。担任大队长，具有“黑之狼王”的异名，驾驶着漆黑的EF-2000型战术机。基地的最高权力者。



齐格林蒂·法连霍尔斯特 中尉 CV：小林沙苗

西德陆军第44战术机甲大队“地狱犬大队”
第1中队第2小队所属
埃希贝尔加少佐的副官，第1中队第2小队队长。有着“白之狼后”的异名，驾驶纯白的EF-2000型战术机。



盖尔哈鲁特·拉拉斯坦 大尉 CV：黑田崇矢

西德陆军第44战术机甲大队“地狱犬大队”
第2中队第1小队所属
担任第2中队的中队长。驾驶深红的EF-2000，人称“音速的男爵”。怪人一匹。



布里吉特·贝斯塔纳哈 中尉 CV：皆川纯子

西德陆军第44战术机甲大队“地狱犬大队”
第2中队第3小队所属
担任第2中队第3小队队长的独眼卫士。作为伊尔弗利狄的上司进行严厉的教育。



沃尔夫干格·布拉沃尔 少尉 CV：高桥伸也

西德陆军第44战术机甲大队“地狱犬大队”
第2中队第3小队所属
与菲露娜少尉同一小队的前辈卫士。贵族出身的同时却有着粗犷的性格，非常平易近人。

PS：本期电击收藏中附赠了本游戏两首OP动画和PV一只。有爱的同学请自取，另外想要MP3版本OP的同学请各种渠道私下联系赤银，谢谢。于是本期红魔馆到此结束，我们下期再见。

とある赤銀の紅模分館（ガンプラズム）

本次的红模馆就让我们久违的介绍一次非机甲类手办好了。OrchidSeed制作的Super Sonico超级索尼子。要说本作有什么特别的地方呢，其实也不用我明说了吧。看图便知，本模型最大的卖点！自然就是那精细制作的吉他！（唔，虽然吉他是很精细啦……不过大多数人显然不是冲着吉他买的吧）其实还有那脚上真实材质的丝袜！（差不多进入正题如何？）咳，和某些不厚道厂商的作品不同，本模可以达成不破坏模型本体的换装（换装真空装备么）。对于完美主义的收藏者来讲，想要实现模型的换装必须破坏外部装甲这种极不人道的设定实在是言语道断、荒淫无耻、禽兽不如！而本模则完全不需要这种担心，可以放心地安全实现不同装备之间的切换，实在是很贴心。出于杂志面向青少年人群等原因，换装后的照片就不刊登了……还望谅解（私下求也么用，赤银根本没照过这种会留下罪证的不雅写真【挺胸】）。











大家准备好了吗？走着！

我是漫画解说员

第4期漫画的制作过程中出现了一些小插曲，当流水线作业的流程步骤逐渐熟悉之后，就会诞生一些懒惰和糊弄的想法，这是像我一样玩心很重的家伙们经常会犯的毛病。年龄加在一起就是爷爷辈儿的两个年轻人，关于一本小众杂志漫画专栏的改革产生了激烈的讨论，其中那个胡子拉碴年龄略微偏大的家伙比较保守，而年轻有为的那个则比较激进，讨论的最终结果是在保证进度的前提下，一步步进行小改动，也别一口吃成一个胖子。所以，汤米侠根据黄金分割的规则（我根本是在扯~），本期的汤米漫画专栏变成了竖着看的四页结构，这样的好处是不用加页，但是看起来更有漫画的感觉，也更充实~让我们给汤米侠打气吧，加油！汤米侠！——好的，喊完了有些困倦，我先去睡个午觉。

□插画／汤米 □编辑／蔬菜汁

解读本期“汤米漫画专栏”

●纪念家驹

虽然在第4页才出现那首歌和家驹的画面，但是笔者还是想把这段文字放在正文靠前的地方。可能因为年龄的关系，有的人还不理解为什么会有人这么念旧，这么执着地喜欢一首歌和一个人，我上学的时候就没学好哲学、语文什么的，所以我也没法儿很有条理地总结出个1234来，不过每当我听到这首歌，就会想起自己的少年时代、那时围绕在身边的伙伴、吹牛一样的大话等等，听到歌词里唱到的理想时，每个人心中都会有不一样的感受吧。其实并不一定是这首歌和这个人，也可能是一个足球、一个大楼、一本书……也可能是叫做《电子游戏软件》的杂志也不一定呢。“原谅我这一生不羁放纵爱自由、也会怕有一天会跌倒、被弃了理想谁人都可以、那会怕有一天只你共我”，这段歌词和我们闯关族倒是很像，一直想把粤语歌词发音学一下，却一直都没学会，不知道有没有人和我一样……纪念随风而逝的6月，怀念黄家驹——我现在还是喜欢听《海阔天空》，你呢？

●关于毕业

6月是毕业的季节，中学生的毕业却与大学生的毕业有着截然不同的心情，即将进入象牙塔的紧张与兴奋，更像是在笼子里关的久了得到撒花儿的机会。而大学生们的这个6月却一定焦躁异常，人山人海的招聘会、毕业即失业的“玛雅预言”、永远不再的各奔东西、一去不返的青葱岁月、“神经青年思维广二缺孩子乐趣多”的犯二时光……总之就是充满压力的未来在等待着自己吧，每当站在人生的岔路口时，却没人能帮你，一切都要靠自己。

●你的暑假、我的暑假

6、7月份暑假就到了，对于我这个满脸胡子茬儿、褶子、没扣掉的眼屎也有一些的家伙来说，暑假的记忆已经差不多和12寸的黑白电视画面差不多了，只剩下刺啦刺啦的雪花了。不过我记得那时候的暑假好像没有现在这么憋屈，我上小学的时候，暑假作业只有薄薄的一本，中学的时候则加上了很多卷子，高中的时候除了作业之外又加上了“补课”和“提前上课”，不知道现在的暑假又加上了什么新花样。不管怎么说，以前还是对暑假充满了憧憬，我上小学的时候，有蜻蜓、知了、蚂蚱、小鸟……中学的时候则少了蜻蜓和蚂蚱，高中的时候除了少了前两者之外又加上了“脏乱差”和“臭狗屎”，不知道现在的暑假变成什么样了，反正有很久没见过蓝蓝的天了。细心的同学已经发现了，为什么这次要这么罗嗦地写小学、中学、高中呢？因为这次汤米侠写得太少了，所以凑字光环就自动开启了，如果问起这敷衍光环的话，那么我就有话说了……（此处省去800字）。

●关于加班

每个人都有自己的生活方式，有的人都会把生活和工作分的很清楚，不会把工作带进家里，因为既然是工作就会积累压力，每个人压力的容量瓶都不一样，一旦累积到一定的程度不管对周围的人还是对自己都是是一种危险。有的加班是有偿的，而大部分加班则是无偿的，有的老板们会一边说“年轻人就应该努力工作！”，一边把努力与加班拧巴地纠缠在一起，消耗的却是劳动者的青春。从小的教育和周围的环境都告诉我们要顺从，不过既然不是出自内心的加班，我们大可以选择老板在的时候大声敲字，老板不在的时候愉悦一下心情什么的，以后的路还很长，既然我们不是拉磨的骡子，既然你还在想“为了明天的幸福”，那么至少，要看得到明天的太阳吧。

说了那么多的大道理，现在说说我们自己的加班，第一次到编辑部的时候就被打了预防针，有时候需要加班、甚至还要熬夜，一个急于得到这份工作的年轻人当然会一口应允，况且是他喜欢的工作，不过你知道熬夜对身体的危害吗？你了解你的加班是属于让技术更纯熟还是机器人那样的耗时间呢？在过了兴奋期之后，我忽然发现老编辑们如果不是下班玩游戏的话，都不会选择加班，当然以后你就会明白这只是对自己负责的一种自我保护，不过我还是会对他们撇撇嘴，就想现在的新编辑对我撇嘴一样。正如漫画里说的那样，“为什么要为了工作忙成一坨屎？既然这不是你自己的公司。”你在加班吗？为什么要加班？

●你现在过得开心吗？

“他们就是不太喜欢努力，一直以来也不是很努力，他们更热衷于吐槽、各种宅……”这句话并不是我自己想出来的，第一次看到这句话是偶然的一次机会在网上，说这句话的家伙是隔壁《XXX》杂志的撰稿人，这句话说的真的很好，于是在征得他的同意之后就毫不犹豫地加在了漫画的旁白里（当然是在“挑刺儿王”汤米大侠的同意后），之后我们互相加了好友，并且约定好以后给他看漫画这样。

这句话就是我们的真实写照，一直以来也不是很努力。削尖了脑袋一门儿心思“努力啊努力”，就像广告里说的“我一直跑一直跑一直跑……”，却忽略了生活中最重要的快乐和开心，到底要过什么样的生活，这是你自己的事情。你现在过得开心吗？

因为右边实在放不下这张插图，所以就放在下面好了，未满18岁不建议观看。



四十岁时的汤米（估）

后序

感谢大家购买第303期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

在303期制作过程中，收到了山东滨海中学杨小翔&鲁鲁修的小故事，以及浙江绍兴鲁迅中学James的来信，看了以后颇多感慨。

欢迎大家将发生在自己身边、有意思或有意义的故事发送给小编，也可以尝试编写漫画剧本过来，说不定下次的漫画也有你一份哦！邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”



大航海日志

汤米手札



●302期上市的第二天，某快递公司的大叔敲响了我家的房门，拆开包裹一看，是蔬菜汁给我邮寄的五本302期的杂志，翻开封面，几位小编的签名赫然纸上，文编的，美编的，一个都没少，而且五本都有。我布满褶子的脸瞬间老泪纵横。

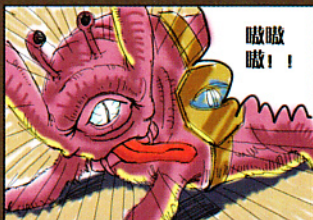
翻箱倒柜找出两块旧旧的油布，我小心翼翼把这五本杂志包好，然后掐指测算了一下房间的吉位，吉位似乎位于我珍藏多年的的乔丹十三代球鞋与XX品牌55寸3d液晶电视之间偏左靠近上周买的ipad2的区域……不扯了，其实我只是把四本杂志送给了我四位玩游戏的死党，（他们当然也是电软的粉丝），留了一本放在游戏机一边随时准备查攻略使用。我那四位朋友可就不一样了，他们是真真儿的珍藏起来，脸上无不写着四个大字：坐等升值。透露给大家一个有趣的信息，所有人的签字儿都是用黑笔，只有菜汁和赤银不同，菜汁是碧绿碧绿的，赤银是粉红粉红的，俩人的签字在杂志的东南角和西北角交相辉映……真相只有一个，我相信各位读者心底都雪亮雪亮的了……（宇多田别哭别哭，汤米给你擦眼泪儿）

●就在画漫画的当口，有位多年不见的朋友突然在MSN上和我聊天，即将结婚的他和我谈论了一大堆有关结婚生子买房装修的事。让我一直有点难过的是，曾经在篮球场上叱咤风云的他，已经完全没有了20岁时的锐气，更令人吃惊的是他MSN的签名：“一切都为了明天更美好。”他现在忍辱负重的状态顺着这签名顿时变成了各种生动的画面。联系到本期的漫画主题，我只想说：追求更美好的明天没有错，但是绝对不能以惨不忍睹的今天为代价，因为明天是摸不着的，过好今天的人才有资格谈论明天。

●托电软的福，不少朋友加了我的新浪微博，有探讨漫画的，有私下按表情様的……有几位朋友更有意思，和我说Google过我，没找到我的照片。各位就不要费那力啦，汤米为人低调，不过既然是电软的特邀画师，当然要特例照顾一下——汤米在8年前根据当时自己的样貌，绘制了预想中40岁时汤米的赤裸全身像，这里翻出来扫描了提供给大家美图共欣赏一下。如果大家看到这样的图，仍旧对汤米恋恋不舍，那汤米只能承认这是份真爱了……（请见左页）

●最近各种宅，有朋友带了大量的美国恐怖片共赏，其过程对汤米来说简直不堪回首，不多说了，看漫画吧~~









6月

2011年6月19日

其实周六就把剧本归置好了，不过我有种不祥的预感，于是没有给汤米侠发，拖到今天才发给他。

2011年6月20日

不详的预感终于应运了，汤米侠就以前的漫画剧本和我进行了猛烈的讨论，现在外面不光是红歌，建X伟业也放得很欢，不知不觉中，改革春风也吹进门了。看着满屏幕的吐沫星子，我深深感到屏幕那边的家伙有着怎样一颗雄才伟略的心，那绝对不是像我这样只满足于10块钱盖饭的心胸所能理解的，于是我无奈地诉说了我们所处的困境，说了“你来决定吧，我支持你”这样热血的话，其实是把漫画完全推给他了，他激动地说“我一定好好想想”，然后义无反顾背上了这口黑锅。

2011年6月23日

在沉寂了两天之后，汤米侠上线就传来了草稿，不愧是汤米侠，呦西！

2011年6月27日

汤米侠发来消息，说周三29号再给插图和漫画完成稿，其实一般情况下他这只是象征性的外交照会，我几乎没有讨价还价的余地，所以我也不跟他费内功夫催稿子了，根据以往的经验，这小子还没有拖过稿子，所以我回了他“没问题，汤米侠”。接下来我们的谈话很有意思，我们针对自我保护和维持工作的激情展开了讨论，令人惊讶的是我们的方法几乎一样，就是在一款名叫魔兽世界的游戏中，藏在战场的角落里阴人，把工作时的压力一扫而光……寒暄了一阵之后我忽然发现他几乎一直在顺着我说话，就是对对对、是是是那样，不禁感到一丝凉意、觉得有事儿，果然，这厮就说了“我这次的插画有些小突破，不知道你们认可不认可”这样的话，我心里虽然琢磨着“周三看了再说呗，现在说有毛用啊”，却回复他道“你画的我都认可，你是天才！”这样。双方外交能力+50.

2011年6月28日

汤米侠提前发过来专栏的插画和四格，并且还说遇到了一些棘手的问题，需要解决一下，我急忙一边说“我外号叫做知心大哥”一边怀着猎奇的心情，琢磨着怎么让他把那些风流史大胆讲出来以满足我的好奇心这样，不过没想到汤米侠说的并不是感情生活，而是画画的技术遇到了困难，我一脸扫兴地敷衍他回复到“那我就帮不到你了！”就和他互相说了一些外交辞令，就下线了。

小紫各种站

大家好！这里是游戏、动漫、各种站。在这里小编会总结一些游戏动漫中的各种，包括人物故事或图片等等。这第一期的主题是游戏动漫中的各种囧，写的不好的地方还望大家见谅。



微囧

入选理由：有一点点小囧或是有着潜在囧因素

《超级玛丽兄欧弟》





这个钻下跳上的水管工一直以来都带给我们无限的欢乐，以至于初次接触时只要发现有水管便一定要去试试看里面有什么金币之类的好东东，幸亏的他是在国外分布整齐，分段明朗的地下水管游走要是换来中国恐怕不仅救不到什么公主，自己出来都难了，库巴绑了那么多年的碧奇公主均以失败告终恐怕早就考虑来中国了，要是那一天公主真被绑来中国，那时下到水管中的马力欧难免不会被囧到……有人说中国和外国的差距很大要我看其实就差在一个下水管道而已。

《大神》



Clover带给大家的神作之一，水墨风格的画面加上如神笔马良的解秘方式让多少人一遍遍细细游玩其中，当年自己和朋友一起游玩的非常仔细并不觉的会落下什么，那么这个囧在哪里呢？我们来看看天照的样子吧，怎么看都像只狗啊，当时我和朋友们玩的时候都是这么认为的，直到在视频中听到原作者说是一匹狼，回头仔细想想每次BOSS战后的仰天一吼，可不是狼么，原来还以为就自己这么想呢，到网上查过后才知道把天照当成狗的还真不在少数啊，天照这个日本神话传说中最核心的女神——太阳女神，被奉为日本皇室的祖先，尊为神道教的主神要是知道我们都把他当成了狗，小囧一下还是会的。

不为人知的天才囧

入选理由：天才也不是完美

《浪客剑心》



绯村剑心原名绯村心太，飞天御剑流十四代继承人。绰号“刽子手拔刀斋”，因剑术高超，杀人不眨眼，而使敌人闻风丧胆，帅气的外表、飘逸的身形，天资聪慧的他很小便领悟了剑术的奥义，不论从哪个角度看都完美无缺的他被他师父爆出囧料：剑心最后一次尿床是在14岁……好吧天才是不同于常人的。

巧遇囧

入选理由：对战中的灵光一现

《拳皇97》



当东丈遇到山崎龙二不知大家会联想到什么，这是在下巧遇的一件囧事说来给各位听听，玩过《拳皇97》的人对这两个人的招式一定还记得，山崎龙二的防反动作可以说不怎么好看，半弯腰把头伸向前方还要吐出自己的舌头，而东丈有一个更不雅的动作就是挑衅了，站在对手的面前脱掉裤子撅起屁股对着对手，而这样的两个招式居然遇到一起了，龙二防反时东丈直接跳过来做出了挑衅的动作……（当时那位控制龙二角色人的表情真是标准的囧啊）

入选理由：又一悲催的巧遇

《海贼王》



蒙奇路飞VS雷神这一战可是动天惊地，两人其实实力差距还是相当大的，雷神最后甚至已经达到了亿级别的电力强度，但他的囧况是：路飞不导电……。照常理来看我们先分析一下好了：路飞身体里可是有水份的，水可是弱电解质的说，完全的不导电这点在常理看来是不符合逻辑的事，但在这场对决中路飞很好的诠释了：我就是不导电。这下雷神可是无语到家了。遇到这么个自己的克星，失败是必然的了，可见巧遇的力量能囧到多少人啊。



人品囧

入选理由：人品好就无敌了

《游戏王》

中的经典对战之一武藤游戏VS海马濑人，这是一对宿命的冤家。游戏拥有寄宿在千年积木里，古代法老王的灵魂，濑人前世是跟法老王对抗的神，在两人你来我往了N个回合以后濑人终于凑齐了三张几乎无敌的青眼究极龙，就在认为自己已近胜券在握的时候，游戏很给力的人品爆发了抽到了几率为零的神级卡片，直接KO对手，可怜的濑人当场囧倒在地……。

入选理由：几近无敌的飘逸囧

《零》系列作品



说到《零》系列作品中最飘逸的当属谁呢，这个悲剧的殊荣小编我给了系列中的“鬼”，什么？您并没有听错，确实是“鬼”。说起“鬼”来不论国内国外其形象多如《零》中一样，飘忽不定、出入都如入无人之境，更可气的是它可以在任何时候出来吓你，而你不论是使用物理攻击，还是能够发出菜汁波动，都完全不能使其受到伤害，这么强有力的存在可以说是无敌了，但它们偏偏怕一个照相机，更准确的说是当年破碎了的“镜之境”的镜片，这就有点小悲剧了，而更悲剧的为每一次柔弱的女主角手中拿到的还都是有“镜之镜”碎片的照相机，这几率也太低了，而就是这么低的几率还是让出来吓唬小女孩的鬼鬼们吃尽了苦头啊，几近无敌的飘逸VS低几率下的照相机后，后者还取得了胜利，哎~鬼鬼们一边囧去了。

入选理由：初次亮相便被囧

《机动战士高达00》



还记的得在《机动战士高达00》中，名为“天上人”组织的第一次出战吗？在某国内的秘密军事基地中，刚刚开发出的新型机体正在进行实战演练，驾驶员在新型的高达上可谓风光无限，在各国的高官面前可是炫足了其武力的优势，而就在这时囧他的人从天而降了，刹那·F·清英驾驶着他的EXIA 能天使 开始了第一次的武力强势介入，在刹那·F·清英娴熟的操作和EXIA 能天使几乎不是同一时代强力的机体下，刚刚信心满满的驾驶员毫无还手之力，直接被拆了个四分五裂，这时的他不仅没有能在别人面前炫耀，还被无情的丢在原地，只能呆呆的看着刚刚拆了他的那架不明机体向远方飞去……（这时他的内心潜台词：人家的第一次亮相啊！）。

逞强囧

入选理由：凡事莫逞强，囧的是自己

《花开物语》



次郎玩太郎，过气小说家。因为喜欢所谓隐居，长期以来逗留在喜翠庄但是从来不付住宿费。某一天在登山的时候这样想到，把智全部舍去，要发扬工口，从现在开始以社会派官能小说为目标，一直住在旅店却因为写不出小说而赚不到住宿费，在前思后想过以后决定以女主角在内的四位少女为主题写工口小说，因为某一天稿子被当成垃圾丢掉而装腔作势不交房费的他，在事发后因无脸再活在世上而跑向了岸边投河自尽。故事应该是这样顺理成章的发展下去的，但意外发生了，当他跳入水中的时候发现自己不会游泳而大呼救命……之后被救上岸的他还得知以前交不起房租故意拖的事情，其实老板娘早就知道了，只是出于工作的专业而没有揭穿而已。死又不敢死、之前的事又被揭穿，次郎丸太郎的囧况可谓前无古人了，不过改过自新的他，之后还是选择留在旅馆打工还债。

神囧

（手举咖啡杯和杂志，面带微笑）



入选理由：看了您就知道了

《GTA圣安德列斯》

圣安地列斯的主人公有这样一段剧情，主人公叫CJ，他在别的城市认识了一个中国人叫吴梓穆，吴梓穆是三合会的老大，他带着CJ去前线打仗，还会交给他很多任务，有时还和CJ一起打游戏，可怜的CJ没有一次赢过，最后，吴梓穆的小弟告诉CJ：他老大是个瞎子……。

（之前他俩还飙过车，那次CJ赢了。）

《龙腾世纪起源》

里面也是有一个剧情：去城堡的精灵居住区，有一个老兵和你乞讨要钱，你给他一次，过一个剧情后再到这里会出现两个人- -，然后再给他，他会说好多感谢的话。再过一个剧情，来到这里会出现一片人和你要……卡的我主机差点死机了。

多重囧

入选理由：悲剧一次不怕，再来可就囧了

《生化危机》系列作品

说到这个“三上真司”大神的作品（后作换人大家都知道就不说了），可以说让很多玩家无数次的游玩其中，在这款游戏系列中有一个，哦不对，有一群，悲剧后再囧的存在：各种丧尸。说到丧尸总会给玩家一种恶心的印象，但是大家可别忘了他们以前可也是各种的普通人啊，只不过悲剧的出生在主角要去或者就在的城市，而这个城市意味着一定会发生生化病毒泄露，这还不算完，他们还一定要被感染才行，就在这一连串的悲剧中，最后还要被主角用各种不同的方式和武器干掉~~，不要以为这就算彻底完了，我们可爱的玩家们还有“佣兵模式”要跑呢，这回倒好，连打都懒的打了，直接无视过去了……多重之后的囧况，这可不是谁都忍得了的。（ps：在游戏动漫中，如此类型的多重囧还有很多。因为篇幅等原因，就不在这里一一介绍了）

囧的最高境界

入选理由：让别人囧才是真的囧

《湘南纯爱组》



鬼冢英吉，本故事的主角，曾经被辅导83次（其中打架和超速驾车占82次），一个标准小混混，之后当老师时的自我评价：常常有人说我很木讷，但其实我很会交际，也有很多人说我哥们儿很多。另外对自己的体力很自性（信，错别字）（握举150公斤）大学时是空手道社主将，表现活药（跃，错别字）。我希望这一点对教教学有帮助---完。（此评价被认为连小学生都不如）。当遇到这样一个人的时候恐怕想不被囧到都不大可能了吧，今天要说的那个悲剧的主角是一位黑道大哥，以鬼冢英吉的性格会得罪到大哥并不奇怪，而巧的是这位大哥就是以前常被他欺负的小弟，本来有机会报仇的他因为当年被英吉强迫拍下大便时的照片而拿他无能为力，并为了不让英吉把当年的照片流传出去，同意答应任何条件，而我们的主角提出的条件是：再大便一次让他看看……



《圣斗士》

圣斗士中的五人可谓各怀绝技，简单来说都很强，那么谁才是让人最囧的那个呢？我把这一殊荣送给一辉。凤凰星座青铜圣斗士。实力强大，有“不死鸟”之称。性情外冷内热，为人孤僻，一向独断独行，他让对手最囧的地方就是：他会复活，而且复活后比之前更强。试想和他遇上的对手，就算强大到可以一击殴至一辉扑街吐血甚至死亡，但那又如何，你还没来得及泡个茶的功夫人家就又回来了，一遍、一遍再一遍，别说人了，神都被囧死了。

《拳皇98》



矢吹真吾，主角的徒弟，衣着朴素，学艺不精，乐天派，为了大家的安全被传送回当年挑战怒加这种S级BOSS的任务都敢接的好青年，98故事的结局真吾凭着自己强大的念力让怒意无限强的怒加瞬间一落千丈，其能力超越死亡笔记本，如果您体会不到怒加当时的囧况不如这样联想一下，当他与您一起参加今年的高考，脑袋里一直一直想我要满分、我要满分，然后到了九月开学的时候他去了X华X大，您知道后能不囧么？

这期的各种囧就到这里了，之前小编在各种读者留言中有看到说是现在的杂志不像以前那么好看了，其实现在的大家也都是在不断的为了读者在创新，这种专题的形式以前也不只一次出现过，小编选用这种体裁也是想让大家在一笑的同时可以找到之前回忆的快乐，

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞

筒井城争夺战



筒井家是大和兴福寺僧兵队长出身的豪族，虽然筒井一族非常团结，但宿敌松永久秀却给筒井家带来了很大的影响。1550年，筒井顺庆的父亲病逝，年仅2岁的顺庆继承了家督之位。当时大和的松永久秀声势正旺，原本支持筒井家的十市远胜改投松永久秀，形势对筒井家颇为不利。当时虽然筒井顺庆的叔叔顺政尽心尽力地辅佐筒井顺庆，筒井家还牢牢地控制着筒井城。然而，1564年松永久秀侵略大和时，筒井顺政阵亡，筒井顺庆失去了后盾。

松永久秀没有放过筒井家失去了强力的后盾、统治不稳的好机会，发动奇袭战，把筒井顺庆赶出了筒井城。当时，高田当次郎等筒井家的家臣都抛弃了筒井顺庆。无奈，顺庆只能逃到同族的布施左京进的布施城休养。之后，筒井顺庆积蓄了实力，攻占了叛臣高田氏的高田城。

1566年，筒井顺庆卷土重来，和三好三人众结盟，向松永军发起反击。两军对峙10日左右，筒井军占领了松永久秀方的美浓庄城。松永久秀和同盟关系的游佐氏等人回师，三好义继和松永久秀在界激战。筒井顺庆趁机出兵烧毁了松永军设在筒井城周围的阵地。

松永久秀虽然焦急，却被三好军拖住无法增援筒井城，结果，筒井顺庆终于在6月8日夺回了筒井城。1567年，筒井顺庆继续和三好三人众联手，在奈良与松永军交战。

此时，织田信长崛起，老奸巨滑的松永久秀立即和信长交好。而筒井顺庆却仍然一心想打倒松永久秀，忽视了情报的收集，没有正确判断出未来的形势。因此，一些家臣又背叛了筒井顺庆。得到了织田信长支持，松永久秀又向筒井城发起了攻击。筒井军虽然奋力死战，但却寡不敌众，筒井顺庆再次失去了筒井城。筒井顺庆逃到叔父福住顺弘的福住城后，继续积蓄实力。1570年十市远胜病死，筒井顺庆趁对方内讧之际，一举夺下了十市城。然后又占领了松永方的洼之庄城，并修筑了椿尾上城，准备与松永久秀开战。

1571年，筒井顺庆命令井户良弘修筑辰市城，由于有当地人的支持，7月3日便修好了辰市城。8月4日，在辰市城周围发生了大规模的战争，松永久秀军惨败。由于损失惨重，松永久秀不得不放弃了筒井城。筒井顺庆又一次夺回了筒井城，并且切断了信贵山城和多闻山城间的联系，松永久秀处于劣势。

臣从信长

在明智光秀和佐久间信盛的劝说下，筒井顺庆向织田信长投降，并且得到了大和的领地。而松永久秀却和织田信长反目，与足利义昭、武田信玄结成同盟。不过，因为在表面上松永久秀和筒井顺庆都是织田信长手下，两人也暂时议和，筒井顺庆还在北小路城款待松永久秀、久通父子一起观看猿乐。1572年，松永久秀反意表面化，筒井家和松永家的和睦关系也一去不返，之后两家不断发生小规模的军事冲突。

归顺织田信长后，筒井顺庆的主要任务是讨伐一向一揆。1575年长筱合战时，筒井顺庆派出了50人组成的火枪队。同年8月，织田信长讨伐越前的一向一揆时，筒井家派出了5000士兵参战。筒井顺庆在归顺织田信长时，还把母亲和2名家臣交给织田信长充当人质。

1576年，筒井顺庆被任命为大和守护。5月22日，织田信长还释放了筒井顺庆的母亲。为了表达感谢，筒井顺庆特意去安土城拜访信长。此时，筒井顺庆和明智光秀关系密切，无论是封筒井顺庆为大和守护，还是释放筒井顺庆的母亲，明智光秀都功不可没。

1577年，松永久秀造反。织田信长任命筒井顺庆为讨伐松永久秀的先锋。筒井军先是占领了片冈城，然后向信贵山城发起了攻击。10月10日，信贵山城失守，松永久秀父子自尽，筒井顺庆终于大仇得报。据《大和军记》记载，当时筒井顺庆派兵谎称是本愿寺援军，进入信贵山城后，织田军和筒井军内外夹击，夺取了信贵山城。

松永久秀灭亡后，筒井顺庆南征北战。1578年，筒井顺庆奉命增援羽柴秀吉。之后又镇压了一向一揆暴动。1579年参加了讨伐荒木村重的有冈城之战。

1580年，筒井顺庆奉命移居到大和郡山城。同年，织田信长让明智光秀负责处置以前跟随松永久秀的家臣。1581年，筒井顺庆奉命暗杀了吐田远秀。

信长死后的抉择

1582年，明智光秀反叛，织田信长在本能寺自尽。筒井顺庆必须做出正确的选择，一是跟随明智光秀夺取天下，二是投靠羽柴秀吉讨伐明智光秀。因为当年筒井顺庆归顺织田信长，就是明智光秀的功劳，之后两人也关系密切。所以，几乎所有人都认为筒井顺庆一定会支持明智光秀。明智光秀自己也是这么想的，所以在第一时间邀请筒井顺庆出兵。

然而，此时筒井顺庆却没有重犯当年忽视信长实力的错误，看清了形势。虽然他没有像细川藤孝那样旗帜鲜明地和明智光秀断绝关系，但一样是抛弃了明智光秀。筒井顺庆虽然出了兵，在辰市市扎营，但却没有发起积极的军事行动。6月10日，筒井顺庆下定了决心，表示向秀吉效忠。当天，明智光秀派家臣催促筒井顺庆出兵，筒井顺庆赶走了他的家臣。

筒井顺庆和细川藤孝的"背叛"，是明智光秀的致命伤。明智光秀也因此在山崎合战中惨败自尽。明智光秀死后，筒井顺庆得到了大和的领地。

1584年，筒井顺庆突然因胃部疼痛卧床不起。但因为小牧·长久手之战爆发，筒井顺庆不得不带病坚持战斗，转战在伊势、美浓等地。也许是因为这个原因，筒井顺庆回到大和后不久，便因病去世，享年36岁。筒井家由筒井定次继承。

筒井顺庆精通茶道、和歌，因为自己就是僧人，因此对佛教的寺院非常重视。而筒井家的猛将岛左近，也在筒井顺庆去世后离开了筒井家，成为石田三成的心腹爱将，并在关原之战中表现出众。



筒井顺庆

筒井顺庆（つついじゅんけい）：1549年——1584年。筒井顺昭之子。幼名藤胜。大和国国主。2岁时便继承了家督之位。山崎合战中持观望态度，在洞岬按兵不动。

电玩三国志



第二十四回：跨世纪的畅想

□文／猴子



千年纪的终结

1999年，对于所有经历过这一年的人们来说，似乎具有各种纪念意义，大概因为这是20世纪乃至第二个千年纪的最后一年，所以围绕着这一年产生的各种预言、传说，以及各种游戏、影视、动漫作品的时代设定都层出不穷。尽管有诺查丹马斯这样的超级神棍在背后撑腰，所谓的世界末日并没有到来，因为大家对于所谓的2012不要有什么顾虑，起码到时候还有HALO4玩呢是不是（笑）。

不过对于游戏业来说，1999年算不上什么重要的年份。之前的1998年，世嘉的DC发售；之后的2000年，索尼的PS2发售。1999年正好插在中间，什么都沾不上。不过在那一年，发售不久的DC正处于方兴未艾的上升期，而未发售的PS2也处于紧锣密鼓的宣传之中。玩家们有的已经心有所属，为自己中意的主机攒钱；有的还处于持币观望的状态，周围谣言四起，人心纷纷不定。

世嘉在98年底发售了DC之后，在这一年本来应该是乘胜追击的时候（虽然胜没胜利还不好说），但是因为该主机的关键部件Power VR2芯片的出产量偏低（废品率高），以致机器的硬件供应不足，加上软件制作者对于此款芯片的掌握不到位，这部主机的软硬件普及都遇到了难度，在本来应该积极拓展市场的时候，DC突然放慢了脚步，这就使它失去了之前依靠广告宣传和提前发售（相对于PS2等主机）的先机。在1999年6月，世嘉宣布DC主机的价格从29900日元降到19900日元，这距离它最初的发售只有半年的时间，在这么短的时间里，世嘉是无法通过技术降低主机成本的。DC直降1万日元的结果是每卖出一台主机就要赔本1万日元左右，以这种牺牲成本的方法抢夺市场占有率，已经是很冒险的行为（卖得越多赔得越多），不过世嘉还是没有为此赔太多钱，因为降价之后的DC还是没有PS卖得好。



PS的白金时代

说到PS，此时这台主机距离最初发售已经过了5年的时间，各种软件的开发已经进入了技术十分成熟的时期。在这一年发售的《最终幻想8》，让玩家们第一次接触到以真人等身比例和成熟的爱情题材故事构造的FF世界，奠定了这个系列以后的发展方向。而在同年发售的N多名作如《寂静岭》、《捉猴啦》、《北欧战神传》、《生化危机3》等等，都是不必多言的传世经典。但是曾经让SCE头顶青天的那部传说中的幻之大作——DQ7就是没有发售。当时的玩家们可是确信要在这一年的12月29日买到它的，然而事实是，他们又多等了半年多的时间。还好2000年依然算在20世纪里面，因为公元纪年是从元年也就是0001年开始的，所以过完2000年才算正式过完20世纪，乃至第二个千年纪。因此DQ7并不算是跨世纪的作品。

从1997年到2000年，经过三年的公关战略，艾尼克斯不但成功地在PS上发售了DQ7，取得了当时系列最高销量（412万），而且还和任天堂、SCE双方保持了不错的合作关系。为了让DQ7延期，艾尼克斯甚至得罪了系列制作人堀井雄二。堀井对于集英社和艾尼克斯的广告体制十分不满（主要是忽悠SCE的时候没有拉上他），所以一气之下在个人网站上登出了“本作制作无限延期”的公告。好在这只是气话，不过DQ7发售的时候，FF系列已经发售了第9部作品，这也是DQ系列在数量和制作周期上开始慢于FF的开始。

实际上，DQ7从宣布制作到最后发售，中间经过了3年零7个月的时间，虽然中间由于种种原因有过搁置，但是开发的时间还是比较宽裕的。与之相比，FF9的发售距离FF8只有一年多（实际上8和9是两个组开发的，否则不可能在一年半的时间里搞出另一部大作），尽管这部作品也是十分优秀的一时之选，但是玩家们接受和消化的能力看起来还是比较有限的，加上DQ7的冲击，FF9的销量不如8好。不过这和系列作品发售的间隔时间没有太大关系，因为后来发售的FF10和FF11都是隔了一年就发售的，卖得也很不错，只能说9的运气不好，赶上和DQ差不多的档期，受点冲击也是难以避免的。

不管怎么说，20世纪最后的2年是PS主机的顶峰，也是“夕阳无限好”的时期，毕竟后续机种的发售已经近在眼前，PS的辉煌在此后逐渐淡化。如果说1997年前后是PS主机蓬勃发展的“黄金时代”的话，那么1999-2000年可以说是登峰造极的“白金时代”。一个黄金接着一个白金，PS无愧于该世代第一霸主的称号。



霸者胜败自有凭

PS的霸主地位自97年开始确立，到2000年前后达到顶峰，这样的结果在1994年的时候是很多人所意想不到的。记得当初SCE刚宣布PS的时候，仅仅手柄上的○□×△几个符号已经让电玩杂志编辑们觉得以后的攻略不知该咋写了，谁知N年之后，这些符号已经成为电玩媒体从业者必须掌握的基本常识。SCE用了5年的时间在全世界普及这台游戏机，并且让玩家们接受了PlayStation这个平淡而又充满未知潜力的名字，也许有的玩家想问为什么会这样，那就让我们看一看，为什么上天会眷顾这个初涉业界的幸运儿吧。

首先PS能够取得大多数玩家的支持，除了索尼本身的品牌影响力和SCE的各位员工对于自己主机不遗余力的推介之外，玩家们在接触到这台游戏机的时候，也感到了一种熟悉的亲切——没错，那就是“家庭游戏”的感觉，以前的FC、SFC所提倡的游戏理念，在PS上得到了最完整的继承。说来也怪，本来任天堂是最擅长制作“家庭游戏机”的，但是到了PS时代之后，任天堂选择了错误的游戏载体（卡带）和狭隘的发展道路（少数精锐），以及以前旧有的一些痼疾（如权利金制度），使众多第三方转投PS阵营。结果过了数年之后，老任的顽固最终让它作茧自缚，输给了自己当初看不起的对手。与其说SCE的运气好，不如说任天堂的应对方案太差。PS能够称雄业界，任天堂可谓功不可没（汗）。

如果说任天堂是“行差踏错”，那么世嘉就可以说是典型的“墨守成规”。1988年，世嘉推出MD的时候就在强调“街机移植”的概念，到了1994年SS发售的时候依然如此。作为一家靠街机起家的游戏公司，宣传推广自己的街机产品固然没有错，但是家用机跟街机相比毕竟是不同的两种东西，世嘉如果想获得更多玩家支持，就必须在自己的主机上推出更多家用机原创的内容。事实上，世嘉也作出了很多的努力，如《梦幻之星》、《光明力量》、《樱大战》等作品，但是与其他更多街机移植游戏相比，家用内容还是显得不够多。进入SS时代之后，世嘉得到了许多重量级盟友如CAPCOM的鼎力相助，在家庭游戏方面，当初宣传对抗《最终幻想7》的《格兰蒂亚》等作品也曾经让玩家们眼前一亮，可是跟PS这边强大的阵容相比，SS就显得乏善可陈了。而且1994年之后正赶上街机游戏从鼎盛走向衰落的时期，世嘉也许看到了这个趋势，但是没有足够的应对，所以SS到最后只取得了预期目标的一半。与MD相比，这台一脉相承的主机获得的成就已经算是说得过去了。



新世代的降临

按照游戏机发展史的描述，电子游戏的第6世代（PS2、XBOX、NGC世代）是从2000年正式开始的。尽管先行者Dreamcast在1998年底就登场了，但是真正对后来产生巨大影响的，应该还是索尼的PS2这台主机。2000年3月4日，这个时刻应该为许多索饭们铭记。具有超越上一个世代N倍的游戏画面、具备DVD播放功能、拥有一大票第三方的支持和众多名作的后续作品，这些条件已经足够让占玩家群最多的PS玩家们铁下心来买这部主机了。我们的玩家们有许多人也是从这个世代开始加入闯关族的行列之中的。在20世纪与21世纪交接的时刻，一个我们曾经亲身经历、曾经为之兴奋与失落的时代，在那一刻展开。

（未完待续）



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

之前说过游戏狂潮将会在E3展会结束后降临，从7月开始大作接踵而至，对于宇多田来说11月更是扯淡一样的恐怖，如果PSV真的在11月发售那将会更热闹、更恐怖！本来打算从本期开始加入PSV的发售列表，但是看看手上一个个发售日未定的游戏，还是等等再上吧，但是不可否认的是PSV这个次时代的掌机真的离我们越来越近了，各位玩家就乖乖准备好钱包迎接这一盛大的洗礼吧，阿门……

PS3 PlaysSation3

2011年6月			
21日	★F.E.A.R.3	FPS	Warner Bros
21日	地牢围攻3	ARPG	Square Enix
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
23日	梅露露的工作室 ~亚兰德的炼金术士3~	RPG	Gust
23日	死神 灵魂爆破	ACT	SCE
28日	狂野西部 毒枭	ACT	Ubisoft
30日	★超级街头霸王4 AE	FTG	CAPCOM
2011年7月			
7日	骑士契约	ACT	NBGI
12日	哈利波特与死亡圣器 下篇	ACT	EA
14日	实况力量棒球2011	SPG	KONAMI
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	英雄不再 红色地带（日版）	ACT	MMV
26日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
2011年8月			
18日	超次元游戏 海王星MK2	RPG	Idea Factory
23日	杀出重围3 人类革命	FPS	Square Enix
25日	★战国无双3 帝国	ACT	KOEI TECMO
25日	★怪物猎人携带版3 HD	ACT	CAPCOM
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
30日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
2011年9月			
6日	★抵抗3	FPS	SCE
8日	★无尽传说	RPG	NBGI
8日	★生化危机 重生精选集	AVG	CAPCOM
13日	狂暴	RCG	Bethesda
13日	★战神 起源典藏版	ACT	SCE
22日	To Heart 2 DX Plus	AVG	AQUAPLUS
22日	★ICO古堡迷踪＋旺达与巨像	ACT	SCEI
29日	★真 三国无双6 猛将传	ACT	KOEI TECMO
29日	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI
30日	X战警 命运	ACT	Activision
30日	★FIFA 12	SPG	EA
其它			
10.4	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
10.4	烈火战车	RCG	SCE
10.7	★最后的守护者	RPG	SCE
10.11	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
10.25	★战地3	FPS	EA
11.1	★神秘海域3	ACT	Naughty Dog
11.8	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
11.15	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
未定	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
未定	★合金装备HD合集	ACT	KONAMI
未定	★浣熊市行动	TPS	CAPCOM

Wii W-i-i

2011年6月			
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
21日	暗影罪罚	ACT	EA
23日	异星寻奇	ACT	EnterBrain
23日	地球探寻者	ACT	Kadokawa Games
2011年7月			
16日	★闪电十一人 强袭者	RPG	LEVEL-5
12日	哈利波特与死亡圣器 下篇	ACT	EA
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	节奏天国	MUG	NINTENDO
2011年8月			
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
其它			
10.4	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
11.15	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix
未定	★塞尔达传说 天空之剑	RPG	NINTENDO

XB360 XBOX360

2011年6月			
21日	★F.E.A.R.3	FPS	Warner Bros
21日	战栗突击3	FPS	Warner Bros
21日	地牢围攻3	ARPG	Square Enix
21日	被诅咒的阴影	ACT	EA
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
28日	狂野西部 毒枭	FPS	Ubisoft
30日	VR网球4（日版）	SPG	SEGA
30日	★超级街头霸王4 AE	FTG	CAPCOM
2011年7月			
7日	骑士契约（日版）	ACT	NBGI
7日	黑色洛城（日版）	AVG	Rocket Company
12日	美国大学橄榄球2012	SPG	EA
12日	哈利波特与死亡圣器 下篇	ACT	EA
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
26日	凯瑟琳（美版）	AVG	Atlus
28日	★Ever17	AVG	5pb.
2011年8月			
3日	水果忍者Kinect	ACT	Microsoft
23日	杀出重围3 人类革命	FPS	Square Enix
24日	魔戒 北方之战	ACT	Warner Bros
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
30日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
31日	怪物猎人F 2011纪念包	ACT	CAPCOM
2011年9月			
6日	天堂岛4	SIM	Kalypso Media
8日	★生化危机 重生精选集	AVG	CAPCOM
13日	狂暴	RCG	Bethesda
15日	Dunamis 15	AVG	5pb.
20日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
20日	★战争机器3	FPS	Microsoft
27日	卡通频道大乱斗	ACT	Cravegames
29日	code 18	AVG	Cyberfront
30日	X战警 命运	ACT	Activision
其它			
10.4	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
10.11	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
10.11	★极限竞速4	RCG	Microsoft
10.18	★蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Warner Bros
10.25	★战地3	FPS	EA
11.8	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
11.15	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
11.15	光环 周年纪念版	FPS	Microsoft

NDS Nintendo Dual Screen

2011年6月			
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
23日	网球王子 心跳幸存者	AVG	NBGI
30日	女孩的憧憬系列 花店物语	AVG	columbia
30日	怪谈餐厅：惊！新菜单100选	AVG	NBGI
30日	奈奈美的英语课堂DS2	ETC	media 5
2011年7月			
12日	哈利波特与死亡圣器 下篇	ACT	EA
14日	噗哟噗哟 20周年纪念版	ETC	SEGA
14日	迪斯尼小仙女：小叮当与妖精之家	AVG	Disney
14日	心之可可隆	AVG	NBGI
14日	野营妈妈爸爸	ETC	OfficeCreate
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	诺拉和时间工房 雾之森的魔女	RPG	Atlus
28日	恶魔幸存者2	SRPG	Atlus
2011年8月			
4日	集合！卡比	ACT	NINTENDO
4日	完全假面骑士 骑士世代	ACT	NBGI
25日	光之美少女 旋律收藏集	ETC	NBGI
25日	绯色的欠片3 苍黑之楔 DS	AVG	Idea Factory

3DS 3-D-S

2011年6月			
23日	鱼之眼 天堂3D	SPG	MMV
23日	吃豆人与大蜜蜂	ETC	NBGI
26日	十项全能：极限	ACT	Hudson
27日	好莱坞犯罪	AVG	Ubisoft
28日	恶魔幸存者	SRPG	Atlus
28日	★生化危机 佣兵3D（美版）	AVG	Capcom
30日	★深渊传说3DS	RPG	NBGI
2011年7月			
7日	罗特里克博士和忘却的骑士团	RPG	KONAMI
7日	剑、魔法与学园3D	RPG	Acquire
14日	星际火狐64 3D	RCG	Nintendo
14日	解放之刃 雷克斯	RPG	furyu
14日	超级黑巴斯钓鱼	SPG	ASCII Media Works
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	仙魔大战汉熟霸王三位动乱战创纪	TBG	Nippon Ichi
28日	超级口袋妖怪 乱战	ACT	Nintendo
2011年8月			
4日	谜惑馆：随音而行	AVG	CAPCOM
9日	洞窟物语3D	ACT	NIS America
30日	好莱坞犯罪	AVG	Ubisoft
2011年9月			
6日	压碎3D	ACT	SEGA
22日	闪乱神乐 少女们的真影	AVG	MMV

PSP Playstation Portable

2011年6月			
23日	光辉同盟	SRPG	Atlus
23日	高达 战争记忆	ACT	NBGI
23日	命运石之门	AVG	角川书店
23日	光辉同盟	SRPG	Atlus
30日	To Heart 2：迷宫旅人	RPG	AQUAPLUS
30日	Elminage 3 暗黑使徒与太阳宫殿	RPG	STARFISH-SD
30日	纯白交响曲	AVG	COMFORT
2011年7月			
7日	凉宫春日酱的麻将	TBG	Kadokawa Games
14日	太鼓达人携带版DX	MUG	NBGI
14日	解放之刃 雷克斯	RPG	furyu
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	★战国BASARA 年代英雄	ACT	CAPCOM
21日	二世之约 回忆的前方	AVG	IDEA FACTORY
28日	日常	AVG	角川书店
28日	女王之门 螺旋混沌	SRPG	NBGI
28日	薄樱鬼 黎明录携带版	AVG	IDEA FACTORY
2011年8月			
4日	勇者30第二部	RPG	MMV
4日	J联盟创造球会7	SLG	SEGA
10日	怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G	ETC	CAPCOM
18日	梦幻骑士4	RPG	Atlus
18日	文明开华葵座异闻录	AVG	furyu
25日	无头骑士异闻录 强化版	AVG	Kadokawa Games
25日	黑岩射手 游戏版	RPG	imageepoch
25日	快盗天使双胞胎	AVG	Alchemist
25日	★真三国无双6 特别版	ACT	KOEI TECMO
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
2011年9月			
1日	武装神姬 战斗大师 Mk2	ARPG	KONAMI
1日	尸体派对 影之书	AVG	5pb
1日	大骑士物语	RPG	MMV
8日	★最终幻想 零式	RPG	Square Enix
8日	战律的斯特拉塔斯	RPG	KONAMI
29日	code 18	AVG	Cyberfront
29日	★英雄传说 碧之轨迹	RPG	Falcom
29日	写真女友	AVG	Kadokawa Games
29日	新世纪福音战士新剧场版 第三次冲击	MUG	NBGI

广告伤大雅，所以和谐掉。话说这版的广告做互太差毫无艺术欣赏性，所以为了勿入眼帘，和谐是最好的办法。

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1：各位编辑如何看待最近的游戏HD化风潮？

出题老师：光仔

题目2：各位编辑最崇拜的游戏制作人是哪位？

出题老师：鬼儆姬

考生姓名：小沛 烤号：DROO! 学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：跟翻拍电视剧还是有区别的

翻拍《红楼梦》，化妆另类剧本烂；翻拍《三国演义》，台词混乱选角滥；翻拍《水浒传》，都不忍心仔细看；翻拍《西游记》，光看剧照就扯淡……说了点儿题外话。我觉得游戏的翻新起码比电视剧要好，但诚意很关键。诚意1：画面是否真正重制。诚意2：内容是否有增加。诚意3：售价是否合理。依照以上评判标准，我觉得这段时间公开以及即将发售的重制游戏中，很少有能做到以上三点的，顶多有1条符合就不错了。例如所有游戏的画面都仅仅是所谓"强化"，就算达到1080P也不能和二流PS3游戏的画面精致度相比。内容方面也没有增加什么，纯粹的复刻，好一点的就是把几个游戏放到一张盘里，显得内容丰富一些。而售价方面，大多数都还行，但《ICO》之类一个游戏一张盘就有点不厚道了。

作文题目：谁创造经典，谁就是我偶像

世上的制作人数以万计，但世上的经典游戏不过百部。我喜欢或者说是崇拜的制作人很多，多到难以计数，因为只要是创造过经典游戏的制作人，我认为都值得玩家尊敬。很多人都知道我最喜欢《街霸》，于是早期的冈本吉起那帮人我非常崇拜，但后来《街霸》几乎要消失的时候，是小野义德令《街霸》重获生命，所以我特别感谢他，姑且就算是我最喜欢的制作人之一吧。另外还有宫本茂，这个大叔的奇思妙想太多了，我的游戏生涯似乎一刻也没有离开过他的游戏，最喜欢的人也算他一个。

考生姓名：葛芙汁 烤号：828 学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

作文题目：我一直走一直走一直走……

前一阵儿看一个广告，挺傻的，就是标题的这个"一直走一直走"的这个，虽然傻了点但是却很像我们身边的很多事情，比如游戏主机越来越高级、游戏3D化、HD化什么的。可能等我老了的时候，会有更高级、高级到我都不知道怎么玩的东西会出来吧，就像现在的大爷大妈不少还是喜欢下棋、我还是更怀念FC、MD和SS一样，不管游戏主机和游戏如何变化，那种玩游戏时的快乐并不是越高级就越能感受到的，希望各位制作人们也能了解这一点，做出游戏性更好的作品，不要被高级所拘束。

作文题目：Charles Darrow

于是我想起了小时候第一次玩的一款叫做"大富翁"的纸牌游戏，很有意思的游戏，和伙伴玩的时候大家都兴高采烈的，不过唯一一点有缺陷的地方就是，必须要多凑几个人，一旦只有2个人或者1个人，就根本玩不起来。经常和我玩这"大富翁"的小伙伴，直到现在我还记得他们的外号，老牛、二明、大侃，那时候我们不光玩"大富翁"，就像一款RPG游戏的开头部分一样，一切都是新鲜的，买了吃的东西都会给对方吃点，然后自己才会吃，即使是一根冰棍也会给对方先咬一口，也许郊区的人没有市里的人那么讲究吧，那时我10岁。若干年后，即使买了吃的跟别人客气谦让时，其实心里却并不想真的给别人。百度了大富翁的制作人，叫Charles Darrow，谢谢你制作的游戏。

考生姓名：宇多田 烤号：HIKKI-9 学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：我不能淡定了……

最近这HD真的是烂大街，从最早就开始嚷嚷的《ICO+旺达》，到现在的BIO、MGS、GOD，最要命的是这些要高清化复刻的都还是我非常喜欢的游戏，这些都是什么？都是钱啊！如果冲着这势头下去，把之前所有经典的游戏全都HD一遍那还有活头吗？现在我比较关注的是这些游戏都会追加奖杯系统么？（奖杯控的本质又显露出来了）如果像之前《战神1+2》那样的双白金甚至三白金，对于我这种奖杯控来说也算不错，虽然还得花一次钱再买游戏，但是可以白金自己喜欢的游戏真的是一件无比幸福的事情……最后补充一下，听说MGS的合集美版放在了一张光盘里，而日版还分成了两个游戏发售，这死贵死贵的日版究竟是要搞哪样啊！

作文题目：KOJIMA！KOJIMA！

对我来说游戏界有一个神一样的存在，这就是小岛秀夫先生，他创造的MGS让我真的在游戏中看到了电影的影子，也让MGS系列成了我最爱的游戏，我对KOJIMA的崇拜之情有如滔滔江水连绵不绝，一发而不可收拾……这里举个不太恰当的例子：我觉得没有坂口博信的FF还是FF，没有三上真司的BIO依旧是BIO（这个有些争议），但是没有小岛的MGS绝对绝对不会是MGS！大神多次来HK我都没有机会过去膜拜，不过我相信在我有生之年一定会见到他，然后喊一句：KOJIMA！你就是行！

考生姓名：赤银 烤号：J-27气魔姬 学校：如月学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：HD，有何不可？

HD化我很欢迎。曾经的经典能够在次世代高清主机上再次重温，这对玩家来讲何乐而不为？虽然比起简单的高清化，果然还是重制比较有诚意。但是在这个诚意不值钱的当今业界又何必奢求他人的怜悯。既然都是为了利益那么就让我们互相利用好了。你赚你的钱，我享我游戏的乐趣，仅此而已。至于那些只要花了钱就把自己当爷，吃西瓜嫌吐瓜子，硬要指着孙子鼻梁骨挑三拣四的"上帝"……我只能说他们真是被惯坏了。

此外，似乎还有一说是高清化为的是今后方便再次移植PS Vita，以榨取剩余价值。好吧，这种可能性或许不是没有，但是那又怎样？能在新掌机上玩到经典的老作品，还是我们玩家赚了不是吗？

作文题目：崇拜？谈不上

我玩的是游戏，不是制作人。制作人做出来的游戏好，只能说明他们有创意，想出了好点子；制作团队有技术，将点子付诸实现了而已。这和制作人本人是否值得崇拜有何关联？没接触过一个人的为人，盲目的崇拜其表象的某个方面又能对我的人生有何助益？在这个凭实力说话的社会，个人崇拜不能带来任何有生产性的价值。打个比方，你到餐厅吃饭，一席美味食毕，你或许会感谢厨师为你带来的饕餮，但是你会为此而对厨师心生崇拜吗？如果你的答案是YES，那你的"崇拜"也太廉价了。

考生姓名：小紫 烤号：819 学校：澄空学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：希望有RPG 希望不是骗钱

老游戏HD对我来说还是很欣赏的，能在次时代的主机上玩到之前的经典大作想想都激动，对于厂商来说HD一下也花不了多少钱，还能炒冷饭，对于小紫来说就更有入手新主机的动力，比如像《恶魔猎人》之类的在ps2上画面并不好的作品要是也能HD一下那可就爽了，小紫认为现在游戏开发所用的时间和投入金钱都已经太长太多了，虽说是为了保证游戏的品质，当然也有像《永远的毁灭公爵》这种例外的。这种特殊的时期HD风潮必然会兴起，但小紫担心的是HD后的作品恐怕有十足诚意的不会很多。希望HD的热潮会一直持续到涉及RPG领域，虽然小紫我知道这样的可能性很小。

作文题目：没有崇拜 只有欣赏

先说三上真司，这位生化之父小紫我欣赏的地方在于他把玩家和游戏的质量看的很重，而又不考虑销量等商业因素，当年生化的几次推翻重做就让人看到他对于游戏品质的追求和对玩家的负责，现在这样的游戏制作人不是没有了，而是都被商业的现实环境所拘束了。坂垣半信，这个小紫欣赏的不仅是他的作品，同时对于他敢于表达自己真实所想的言论也很有好感，"我最讨厌的游戏是铁拳12345"现在敢于像这样直言兴趣和厌恶的游戏制作人也不多见了。上田文人，选这个人的理由很简单，小紫喜欢他带给大家的《旺达与巨像》。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看



内容改版高清视频 支持PSP播放

2011年7月下 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

空中冲突 秘密战争(PS3/XBOX360) 二进制领域(PS3/XBOX360) 狂野西部 毒枭(PS3/XBOX360) 车手 旧金山(PS3/XBOX360) 梦幻骑士4(PSP) 哈利波特与死圣 第二部(PS3/XBOX360/Wii/NDS) NHL冰球12(PS3/XBOX360) 黑道圣徒3(PS3/XBOX360) 街头霸王X铁拳(PS3/XBOX360) 被诅咒的圣战(PS3/XBOX360) 木偶快枪手(XBOX360) 指环王 北方战争(PS3/XBOX360) 地球防卫军2017 昆虫末日(PS3/XBOX360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《暗影罪罚》三上恐怖大作

《爱丽丝 疯狂回归》黑暗童话世界

●恶搞频道

乐高版《刺客信条 启示录》

●游戏主题曲欣赏

真三国无双6真人MV

●斗剧欣赏

斗剧2010赛事欣赏

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《命运石之门》/《光辉同盟》

红魔馆附赠动画 /《爱丽丝 疯狂回归》设定集

等精彩内容（详情请见光盘内）

20Min 《黑道圣徒3》黑帮大作 《街头霸王X铁拳》跨界大战

THQ公布了《黑道圣徒》系列的第三部作品《黑道圣徒3》。这部作品将于今年圣诞期间登陆PS3和XBOX360。《黑道圣徒3》算是一个前传，它讲述的是整个故事最开始的部分。玩家将扮演一位犯罪组织中的精英成员。目前，游戏还在开发之中。《街头霸王 X 铁拳》再次推出新的视频，游戏将运用《街头霸王 4》所使用的游戏引擎与绘图技术，将三岛一八与妮娜等《铁拳》系列角色以广受好评的相同画风转入《街头霸王》的世界，并保留每个人独特的动作招式与必杀技，与《街头霸王》系列经典对手展开终极的格斗对战。让我们共同期待吧！

15Min 《暗影罪罚》三上恐怖大作 《爱丽丝 疯狂回归》黑暗童话世界

《爱丽丝：疯狂回归》是十年前EA惊悚游戏大作《爱丽丝惊魂记》的正牌续作，经过十年岁月的洗礼，让我们来看看崭新的“爱丽丝”吧！游戏的整体风格是卡通渲染，整个游戏世界如同迪士尼动画一般，美妙的奇幻世界充满了各种惊喜，各种纸牌士兵，还有迷雾重重的轮动街道都让整个游戏充满了乐趣。《暗影罪罚》作为一款新奇的游戏，开创了一个极具鲜明色彩又带有地狱式搞笑风格的世界。游戏很多地方做的很好，如奇异的画面，幻想风格的音轨，奇特的叙述方式和支线故事，都会吸引你花费大量的时间进行游戏。

10Min 本期热点 精彩不断

本期已经发售很多精彩的游戏了，相信这些游戏都能吸引各位玩家们，本期的《电击收藏》，把本期最精彩的内容带给玩家。像本期的《暗影罪罚》和《爱丽丝 疯狂回归》，不仅光盘里有游戏的点评影像，同时杂志中也有游戏的详细攻略。相信这给玩家们带去了更多的便捷，当你玩游戏时遇到什么问题，都可以到杂志里去看一看了。另外我们还附赠了本期热点PSP游戏等更多精彩的内容。你是否还没体验呢，那就一起来吧！

15Min 恶搞频道 乐高版《刺客信条》

《刺客信条：启示录》的乐高版预告片又再度出现啦！育碧在E3展会上公布了《刺客信条：启示录》的首支CG预告片，现在就有同仁朋友就依照这个CG预告片为原型打造了一个全新的乐高版《刺客信条：启示录》。其制作的效果还是非常有爱的，游戏中所有的实物场景和人物都由乐高搭建而成，在悠扬的波斯风格的舞曲中玩家们可以再次感受到乐高玩具的乐趣。乐高版《刺客信条：启示录》到底怎么样呢？玩家不妨到光盘里看一看！

10Min 游戏主题曲欣赏 真三国无双6真人MV

由日本Tecmo Koei Games在PS3主机上发售推出的《真三国无双6》这款人气战略动作游戏已经发售有一段时间了，游戏采用由堂本光一、堂本刚两人所组成的日本双人团体KinKi Kids的乐曲《Time》作为游戏的主题曲。据官方表示，这次所选定的这首主题曲，是官方为了纪念《真・三国无双》系列十周年纪念，而由粉丝玩家们进行票选选出的结果，同时这首歌曲也是KinKi Kids的第31张单曲，之后也会用在本作片尾上，此次本期《电击收藏》就为各位玩家们带来的是《真三国无双6》主题曲的真人MV，看完这个MV，相信玩家会有不一样的感受！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



心が躍れば、それはGAMEです。

TOKYO GAME SHOW 2011

电子游戏软件 VOL.303

送走火热的6月，7月精彩继续……